漫画达人系列

百变萌系素描技法

零点动漫◎编著

从零开始 》 百例演练 》 掌握百变技法

全程图解 》 轻松学习 》 成为漫画达人

- 5 种头身比例画法
- 7 种不同年龄造型绘制
- 8 种动作姿势绘制
- 10 种头部角度展示
- 11 种服装配饰表现
- 11 种角色性格设计
- 13 种经典发型设计
- 15 种表情神态设计
- 1110 多张图片全程图解



清华大学出版社

漫画达人系列

百变萌系素描技法

零点动漫　编　著

清华大学出版社
北　京

内 容 简 介

本书以“零基础”为起点，以“实战操作”为主，通过近百个案例，由浅入深、循序渐进地帮助读者从新手成为萌系漫画绘画高手。

本书紧扣“萌系漫画”，细节内容和特色包括：4种体型表现＋5种头身比例画法＋6种不同发型绘制＋6种角色性格设计＋6种服装配饰表现＋6种Q版造型变化＋10种表情神态设计＋10种动作姿势绘制＋12种经典发型设计＋12种简化表情展示＋1000多张图片全程图解。

本书适合各类漫画初学者，特别是美少女漫画爱好者、漫画设计人员、角色设计人员、动画片设计人员等学习，还可作为各培训学校、中专、大专等院校的动漫辅导教材。

图书在版编目(CIP)数据

百变萌系素描技法/零点动漫编著. --北京：清华大学出版社，2015
(漫画达人系列)
ISBN 978-7-302-40374-6

Ⅰ. ①百… Ⅱ. ①零… Ⅲ. ①漫画—素描技法 Ⅳ. ①J218.2 ②J214

中国版本图书馆CIP数据核字(2015)第123895号

责任编辑：杨作梅　李玉萍
装帧设计：杨玉兰
责任校对：马素伟
责任印制：宋　林

出版发行：清华大学出版社
网　　址：http://www.tup.com.cn，http://www.wqbook.com
地　　址：北京清华大学学研大厦A座　　邮　　编：100084
社 总 机：010-62770175　　邮　　购：010-62786544
投稿与读者服务：010-62776969，c-service@tup.tsinghua.edu.cn
质量反馈：010-62772015，zhiliang@tup.tsinghua.edu.cn
印 装 者：北京嘉实印刷有限公司
经　　销：全国新华书店
开　　本：190mm×260mm　　印　　张：18.5　　插　　页：4　　字　　数：402千字
版　　次：2015年8月第1版　　印　　次：2015年8月第1次印刷
印　　数：1~3000
定　　价：46.80 元

产品编号：062829-01

前 言



1. 写作驱动

零点画室的老师们，曾编写了一套“新手学超级漫画系列”丛书，上市后深受广大漫画爱好者的青睐，同时他们也给图书提了许多优秀、宝贵的建议，例如能不能写得更细致一点，学起来更简单容易上手等，在综合了广大漫画爱好者的意见和心声下，我们特意策划了本套“漫画达人系列”丛书，主要品种如下：

（1）零基础学素描技法（线稿草图篇）
（2）百变Q版素描技法
（3）百变服饰素描技法
（4）百变造型素描技法
（5）百变场景素描技法
（6）百变萌系素描技法
（7）百变古风素描技法
（8）百变美少年素描技法
（9）百变美少女素描技法
（10）百变古风美少女素描技法
（11）素描综合技法实战208例
（12）SAI＋Photoshop漫画绘制技法从入门到精通

2. 本书特色

画室老师在指导学员绘画时，经常有许多学员问老师，绘画成功的秘诀是什么？老师们结合数百位学员的成功经验，总结出了最平实的两点诀窍：一是打好基础，二是多加练习。万丈高楼平地起，基础打不好，高楼建不牢，基础打好了，想建多高的楼都可以。

市场上许多同类漫画书，有的一开始就不停地讲画画，而忽略了绘制者的基础。于是我们在策划这套书时，与同类书相比，加强了四大块内容，这也正是本系列书差异化和优异化市场同类书的地方：

- “SAI绘制漫画步骤”详细内容的增加。对于初学者，漫画主要是通过漫画软件SAI来进行效果绘制，因为掌握SAI软件的应用，是最基础的功夫，但市场上绝大多数图书都没有讲如何使用SAI软件的相关基础知识，特别是运用SAI绘制漫画的具体步骤。因此，本书从贴近漫画初学者的角度，在第1章中特别介绍了SAI软件的界面、功能、快捷键等基础知识，特别安排了案例效果，指导读者如何用SAI软件一步一步地绘制出高质量的漫画效果。
- “线稿草图绘制流程”基础内容的增加，专门帮助绘画者打基础，尤如练功扎马步。任何一个漫画效果都是从草图绘制开始的，因此老师们总结出“六步速成法”——设定动作草图、五官关节、人体结构、衣服外形、衣服褶皱、衣服图案，帮助读者快速上手。然后通过“描绘线稿”“绘制阴影”“整理画面”三大步骤，



使绘制效果更上一层楼。只要读者将这九大步的基本功练扎实了，以后所有漫画效果的绘制都可以手到擒来，一画就会，具体内容请参见第2章。

- 通过百变效果演练掌握百变技法。通过前面掌握的SAI软件的用法，以及线稿草图绘制流程，帮助读者打牢基础，接下来就是多加练习了。因此书中“画法规律”与“实战案例”相结合，既教会读者漫画绘制的规律、方法，又通过上百个实战案例绘制，帮助读者真正掌握百变美少女漫画的绘制技法。
- “填充式＋线条式＋素描式”3种添加阴影方法的增加。市场上的同类漫画图书，所讲解的阴影添加的方法多为单独的阴影式或线条式，比较单一。而本系列书3种上阴影的方法并进，在不同的书中进行了安排，为漫画学习者放送更多的学习方法和技巧。

3．本书内容

本书是“漫画达人”系列中的一本，专讲“萌系人物”素描技法。书中内容如下：

第1章专讲萌系基础知识，帮助初学者快速上手。

第2章专讲线稿草图绘制流程，帮助初学者掌握绘画规律。

第3章详细讲解头部的多种绘制技法。

第4章详细讲解五官表情的多种绘制技法。

第5章详细讲解发型的多种绘制技法。

第6章详细讲解身体造型的多种绘制技法。

第7章详细讲解动作姿势的多种绘制技法。

第8章详细讲解不同角色性格的多种绘制技法。

第9章详细讲解服装配饰的绘制技法。

第10章详细讲解角色创意和组合的设计技法。

第11章详细讲解百变萌系人物上色技法。

4．作者团队

本书由零点动漫编著，参加编写的人员还有袁丁、陈云云、王琴、齐熠晨、何胜强、孙雪汀、谭贤、柏松、苏高、罗磊、周旭阳、袁淑敏、谭中阳、杨端阳、谭俊杰、徐茜等人。由于时间仓促，书中难免存在疏漏与不妥之处，欢迎广大读者来信咨询和指正，联系邮箱：itsir@qq.com。

编　者

目录

CONTENTS





第1章

萌系知识快速上手



萌系漫画受广大读者的喜爱是因为它不仅美丽、可爱，还能够让人产生愉悦的心情。想要学习绘制百变萌系漫画，首先我们要了解萌系漫画的一些基本特征以及漫画绘制的一些工具要求。

本章主要介绍萌系漫画的基础知识、绘画工具和尝试临摹绘制、萌系漫画的常见人物类型(如天然呆、腹黑娘、傲娇女、三无女、病娇女、元气娘、弱气女等)。希望读者能熟练掌握本章内容，为后面学习萌系漫画的绘制奠定良好的基础。

1.1 萌系漫画的特征

想要画好萌系漫画，首先要了解的是萌系漫画的一些基本特征，这样才能开始创作。

1.1.1 萌动的面容

萌系漫画的第一大特征是人物有着姣好的容颜，从而才能体现出“萌”字。绘制萌系漫画时，需要绘制出萌动感。萌系漫画女子五官都显得比较小巧，给人一种清丽脱俗、非世间俗物的感觉。





1.1.2 服饰和动作

萌系漫画的服饰都比较美丽，给人一种清丽脱俗的感觉。另外再加上人物不同的动作，给人的感觉更加不同，有的温婉，有的活泼。





1.2　萌系漫画的绘制工具

绘制漫画需要了解两点基础知识：一是所需要的绘画工具；二是基础练习。绘画工具可分为传统工具和数码工具。如果条件允许，推荐使用数码工具，这样既能够减少绘画流程和时间，又能节省材料。在绘制漫画之前我们先来了解一下绘制漫画的基础知识。

1.2.1　传统的绘画工具

手绘漫画要经过草图、清稿、勾线等一系列步骤，因此需要准备的传统工具有纸、笔、墨水、尺和网点纸等。

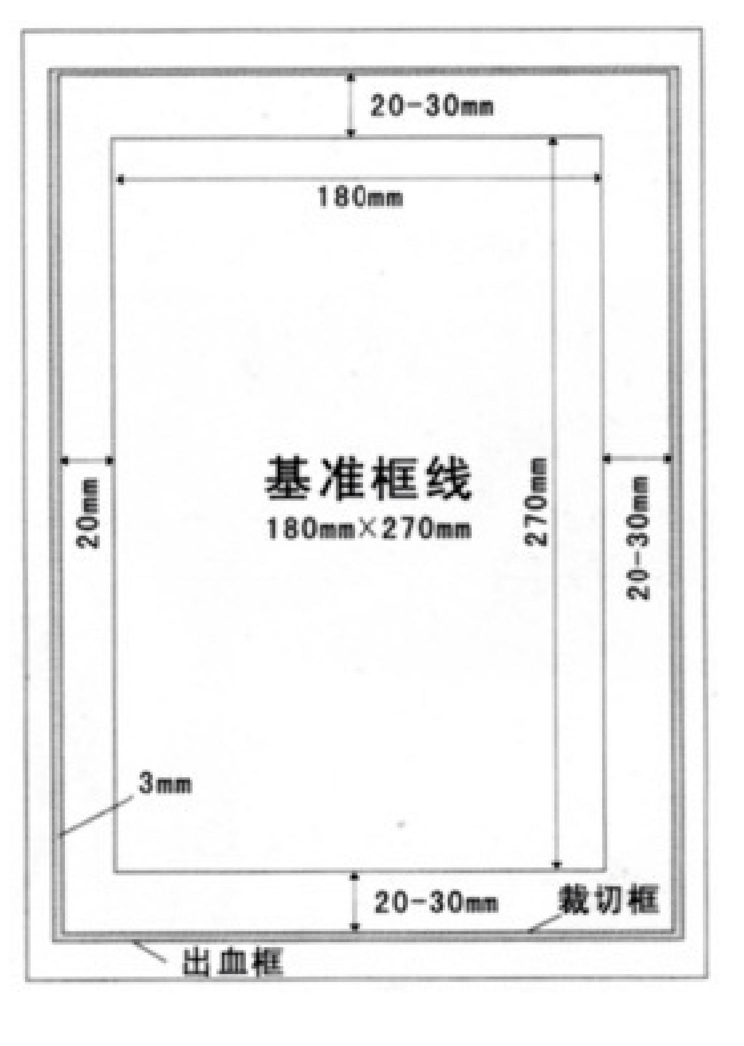


铅笔　橡皮　速写本

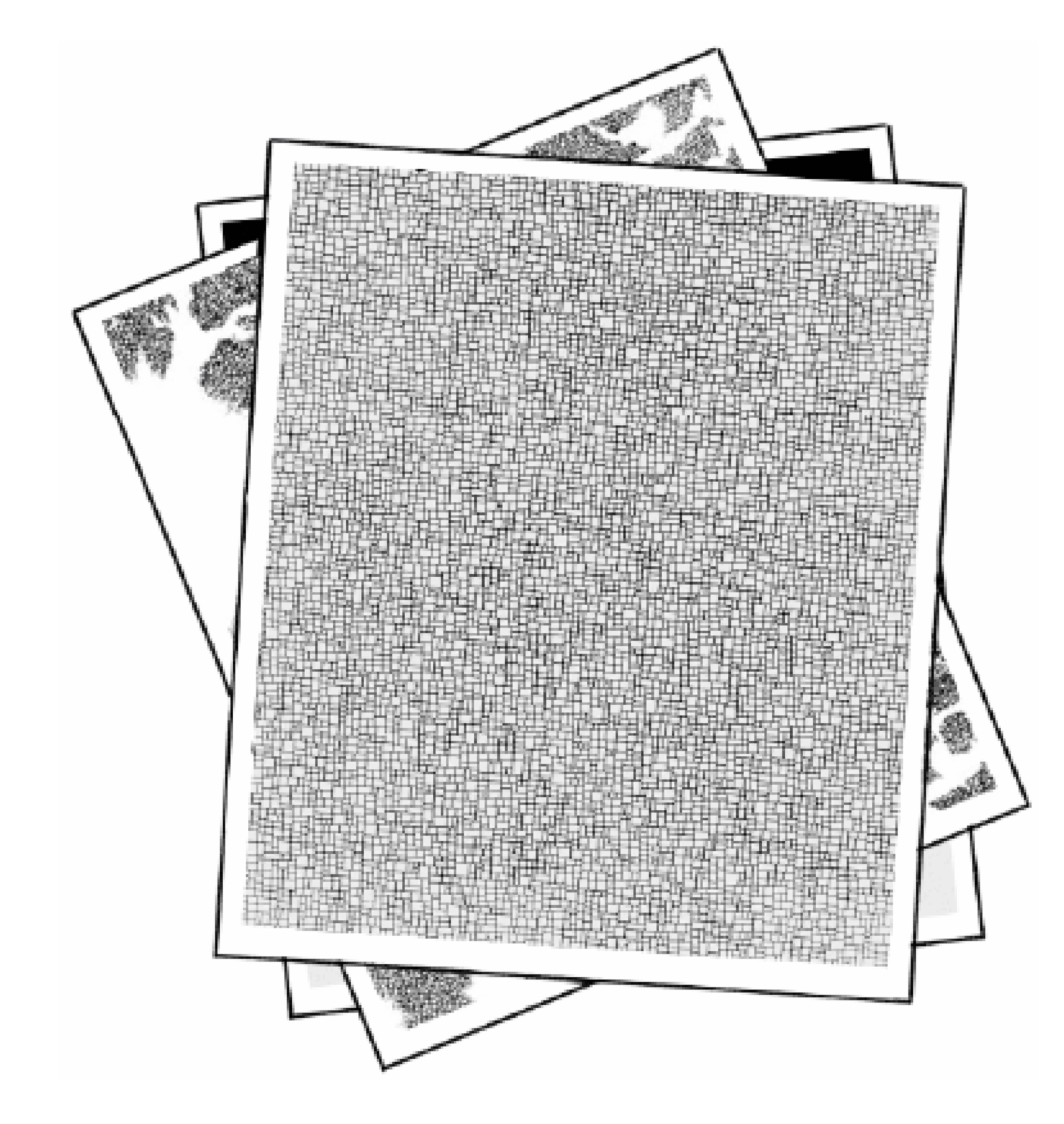
三角尺　云尺　直尺

蘸水笔　勾线笔　墨水

白色颜料　针管笔　毛笔




原稿纸


网点纸

1.2.2 数码工具

随着科技的高速发展，计算机已得到广泛应用。在漫画界，绘画方式也不再局限于传统的纸和笔，而是出现了与使用计算机绘制并存的局面，漫画设计俨然已进入了无纸化的数码时代。数码绘画的方法有鼠标绘画、数位板绘画等。下面来介绍一下数码绘画都需要准备哪些工具。

数码配置


计算机　　手绘板

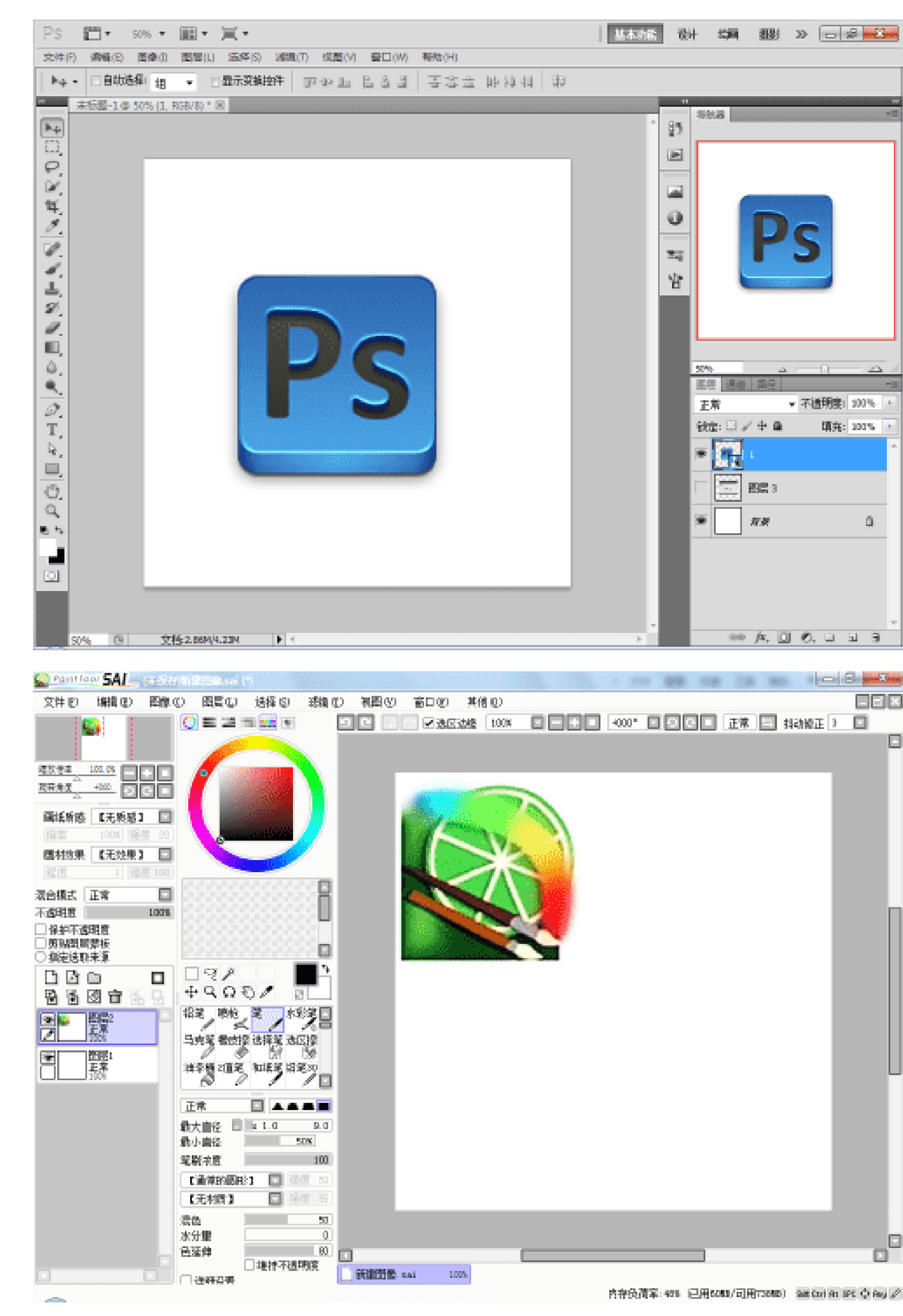
扫描仪　　透写台

因为手绘比较方便，所以很多绘画者都会选用先在纸上画草稿，再扫描到电脑中进行详细绘制和上色的方式作画。

绘图软件

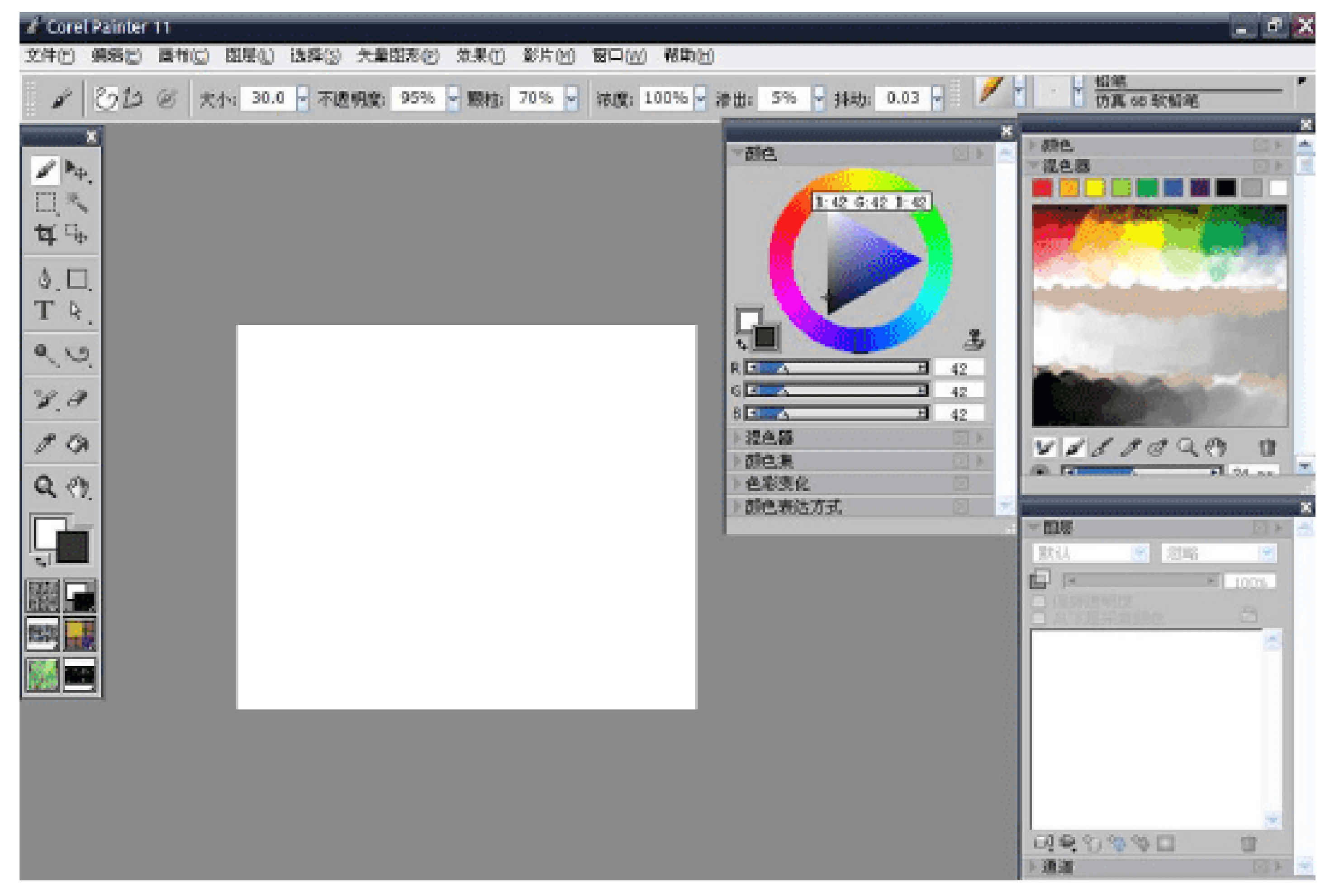
前面介绍的是数码作画的硬件设备，要绘制图案还必须使用绘图软件。下面来介绍一下比较常用的绘画软件。

Photoshop图片处理软件是目前最流行的图像处理软件之一，拥有强大的图像处理功能，可以进行漫画绘图等工作，为漫画创作节省了很多时间。另外，使用Photoshop绘成的正稿，还很方便于网点纸的使用。

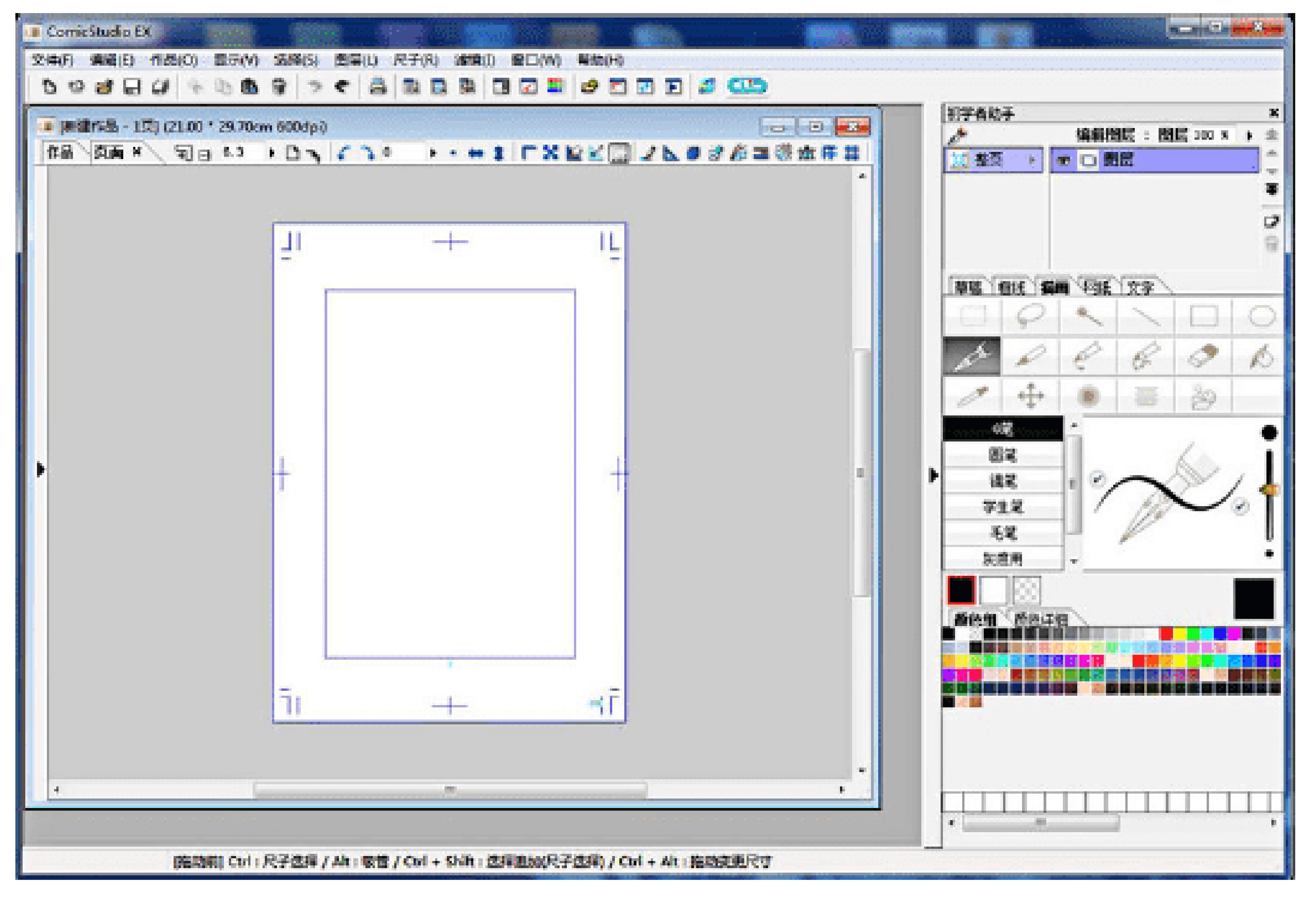


SAI是专门用来绘制图形的软件，许多功能相对于Photoshop更人性化，并且相当小巧，大约只占3MB内存，而且免安装，可以任意旋转、翻转画布，缩放时反锯齿。另外，SAI绘制线条流畅，有手抖修正功能,有效地解决了使用用手写板画图时出现的问题。

Corel Painter是顶级的仿自然绘画软件，专用于数码素描的绘画工具，拥有全面和逼真的仿自然画笔。自带多种笔刷，使漫画者可以绘制出绚丽多彩的图案。另外，其操作界面简便，是漫画爱好者的首选软件之一。



Comic Studio是日本Clays公司出品的专业漫画软件，它使传统的漫画工艺在电脑上得以完美重现，使漫画创作完全脱离纸张，极大地提高了绘制漫画的效率。Comic Studio还可以对笔线进行自动整形，尤其是对已画好的线条，可进行变粗或变细处理，且线条的曲度可根据需要自由修改。



1.3 SAI绘画快速入门

本书使用的绘画软件主要是SAI。下面就来讲解一下SAI的一些基础操作和常用功能。

1.3.1 了解SAI的操作界面

对于使用过其他绘画软件的用户来说，SAI非常容易上手，因为一些软件的用法是相通的。对于使用数码工具绘画的初学者来说，SAI直观简洁的界面与清晰易懂的操作功能学习起来也是很容易的。

操作界面与各个工具栏



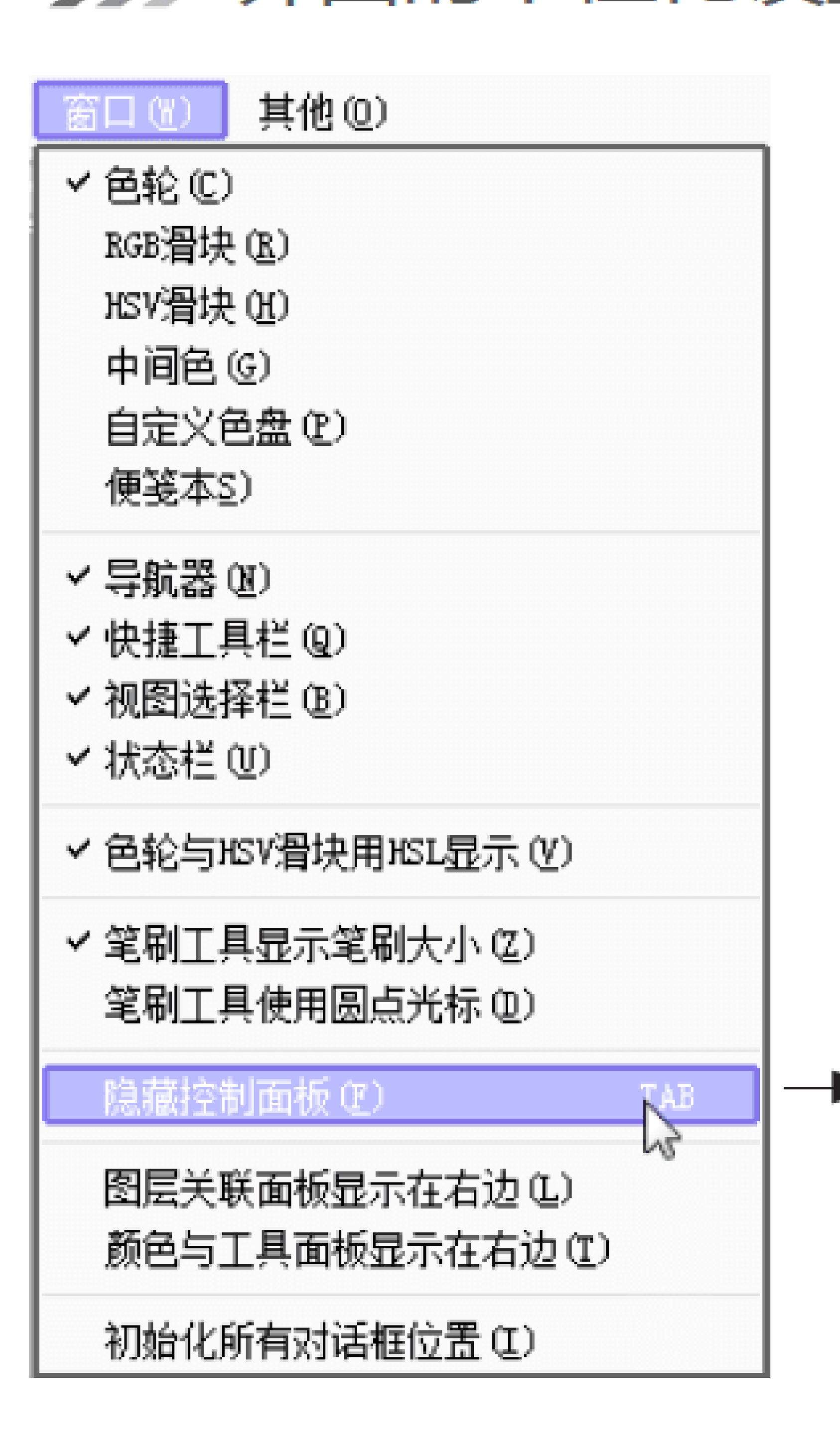
SAI的工作界面

标 号	名 称	介 绍
1	主菜单	在这里有 9 个菜单项，包括项目编辑、画面的设定、滤镜、帮助等各种最基本的功能
2	导航器	在这里可以观察画面的整体情况。另外，在这里还可以调节画布的缩放倍率与旋转角度
3	图层面板	除了可以观察图层构成、创建图层、利用图层组对图层进行管理外，还可以对各图层进行详细的设定

续表

标 号	名 称	介 绍
4	色彩面板	选取绘画色彩的地方。色彩的选择方法共有 6 种。另外，还可以在这里保存常用的颜色
5	工具面板	这里包括绘画时必不可少的各种编辑工具与上色工具，每种工具都可以进行单独的详细设定
6	快捷工具栏	包括取消选择区域、选区反选、撤销、重做等使用比较频繁的功能
7	主视窗	整个软件中最为重要的一个区域。用于制作图像的主要空间，可以在这里进行绘制与上色等操作
8	视图选择栏	当同时打开了多个文件时，可以在这里对不同的画布进行切换，当前正在使用的文件会用紫色表示
9	状态栏	在这里可以显示电脑的 CPU 以及内存的使用负荷，在它的右侧还会显示一些特殊按键的使用情况

界面的个性化设置

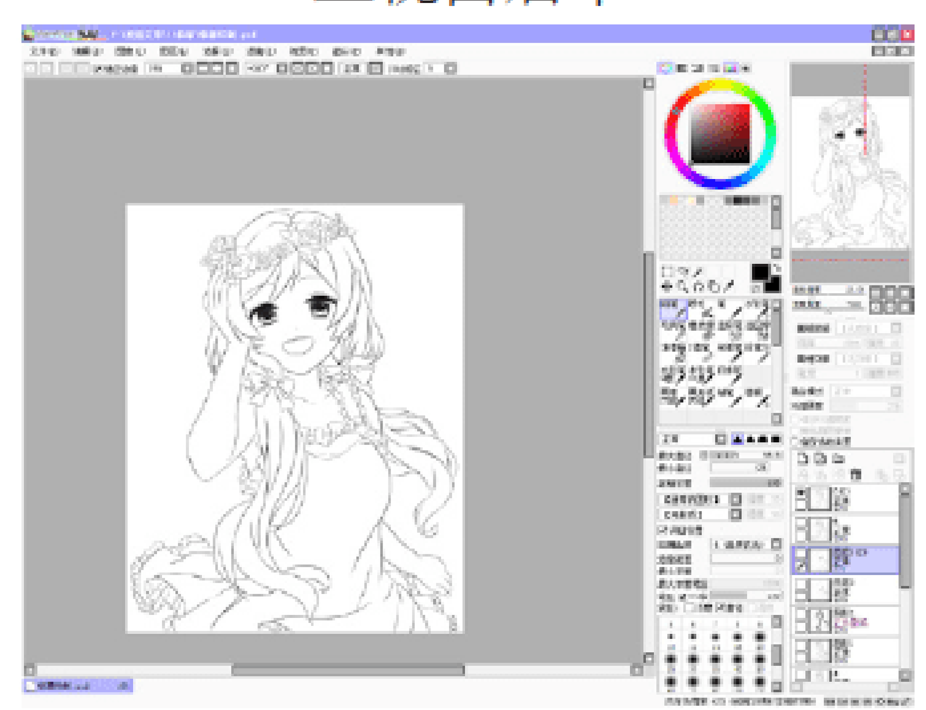


各个面板的隐藏与显示：在“窗口”菜单中可以对各个面板进行隐藏和自定义设置；按 Tab 键可以快速进入全屏模式。

这里有 3 种调节面板的方式。选择在图层关联面板显示在左边或者右边后，再选择一次，可让主视窗居中



主视窗居中



颜色和工具面板显示在右边

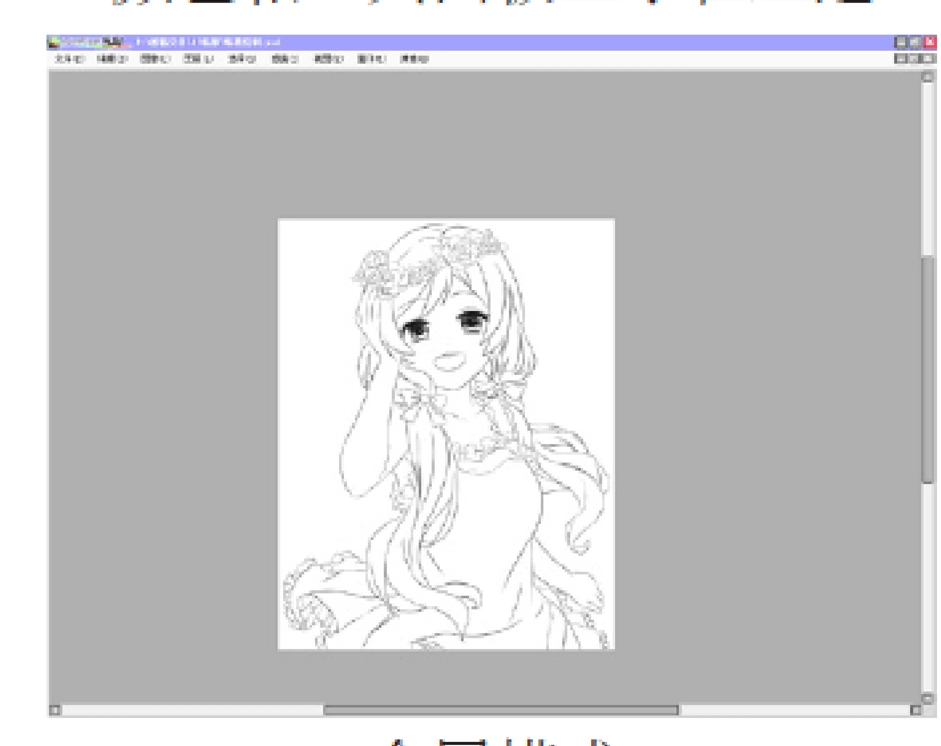


如何调整面板大小：在导航器的最下方与图层面板的侧面都可以看到分界线条。拖动这些地方即可对面板的长度或宽度进行调整。

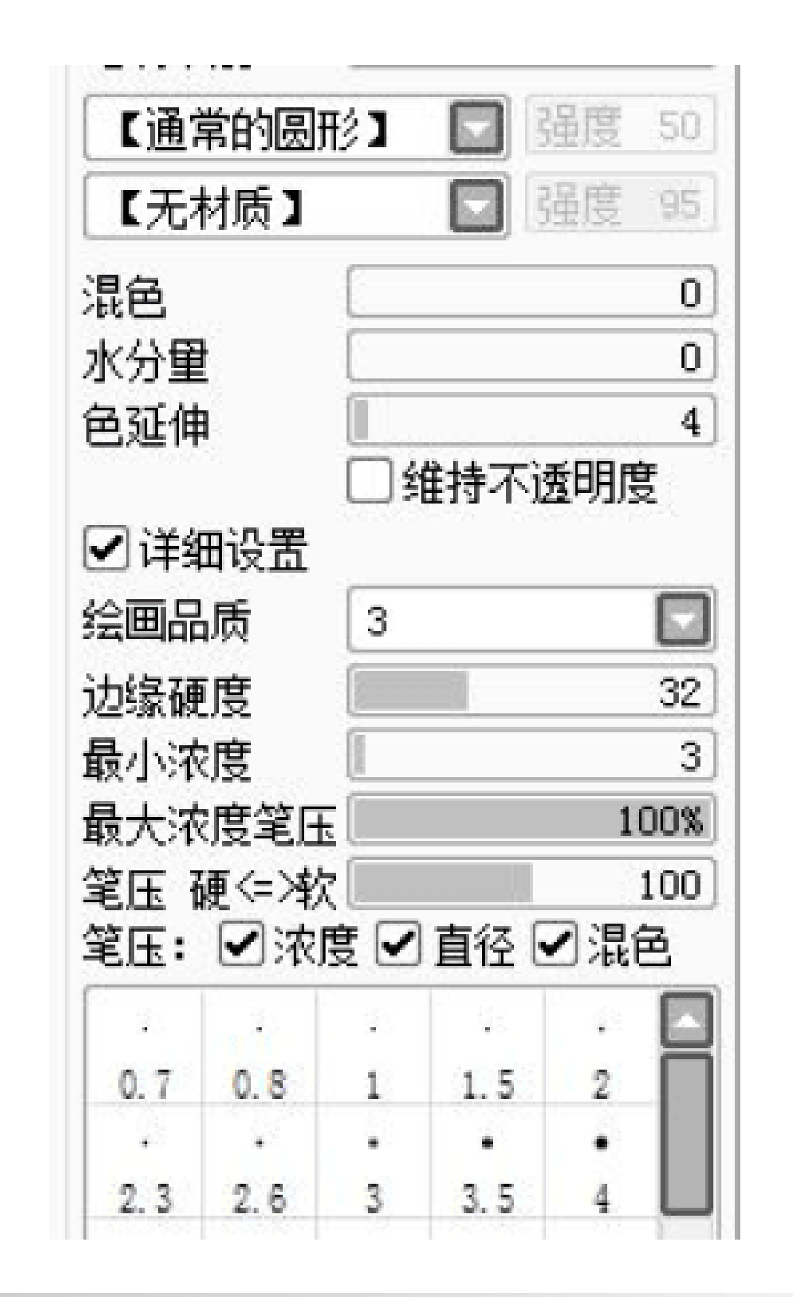
这两处均可拖动，以调节面板大小



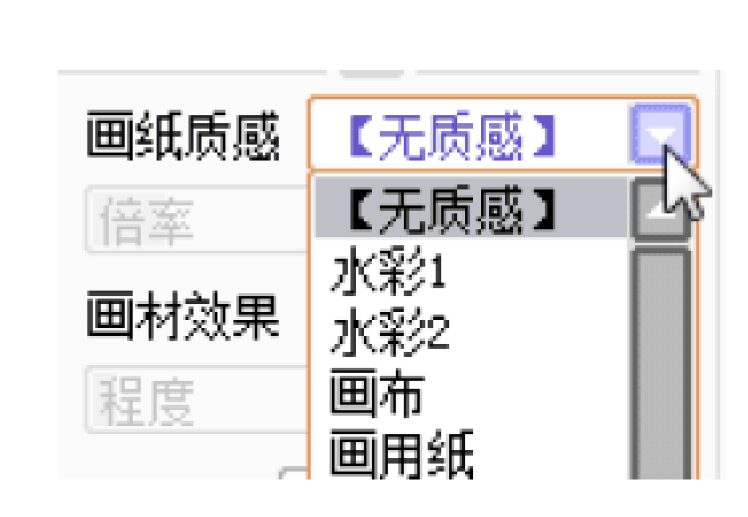
颜色和工具面板显示在左边



全屏模式



面板中参数的详细设置：选择“画纸质感”下拉列表框中的选项与工具面板中的“详细设置”复选框，就可以对其进行更加详细的设置。



1.3.2 各个面板的主要功能

SAI中每个面板都有其存在的功能与意义。下面将详细介绍各个面板的主要功能。

主菜单

PaintTool SAI C:\Users\Administrator\Desktop\旗袍1.psd

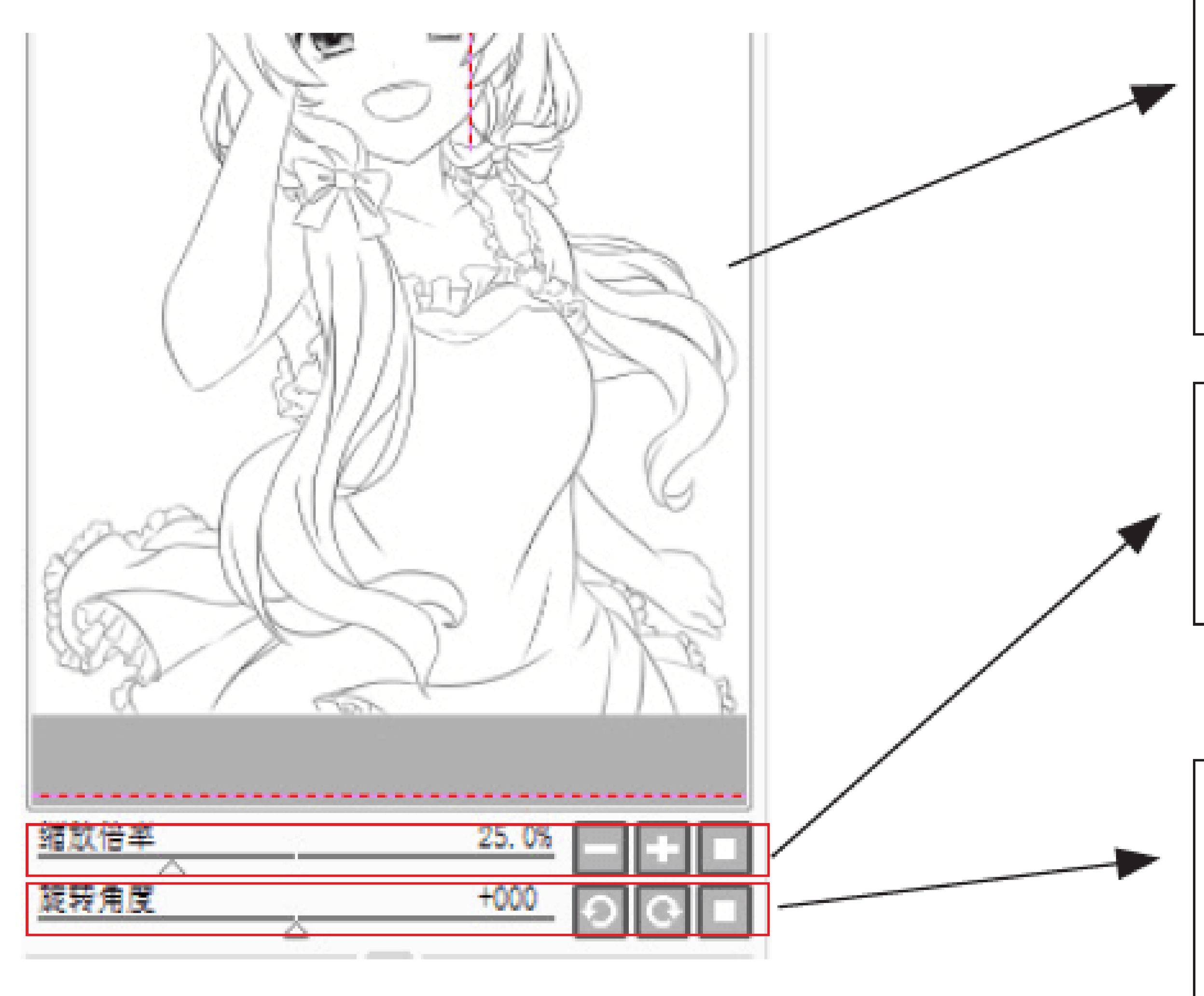
文件(F) 编辑(E) 图像(C) 图层(L) 选择(S) 滤镜(T) 视图(V) 窗口(W) 其他(O)

1 2 3 4 5 6 7 8 9

标 号	名 称	介 绍
1	文件(F)	包含了新建画布、打开文件、保存数据等与文件管理相关的项目
2	编辑(E)	包含了撤销、重做、复制、粘贴等基本的编辑功能
3	图像(C)	在这里可对画面的分辨率、尺寸、方向等进行设定，可以改变画布的大小
4	图层(L)	可以使用对图层进行编辑的各种功能，其中部分功能在图层面板中有快捷按钮
5	选择(S)	可对当前选中的区域进行操作，除了基本的取消、反转外，还可以扩大选区的像素
6	滤镜(T)	在这里可以对特定的图层、图层组或者选区进行色调调整
7	视图(V)	包括有旋转角度与大小缩放等，可以对视图进行各种调节
8	窗口(W)	可以进行与面板相关的各种设定，也可以使整个操作界面重新初始化
9	其他(O)	除了可以查阅使用帮助外，还可以对工作环境与快捷键进行设置



导航器

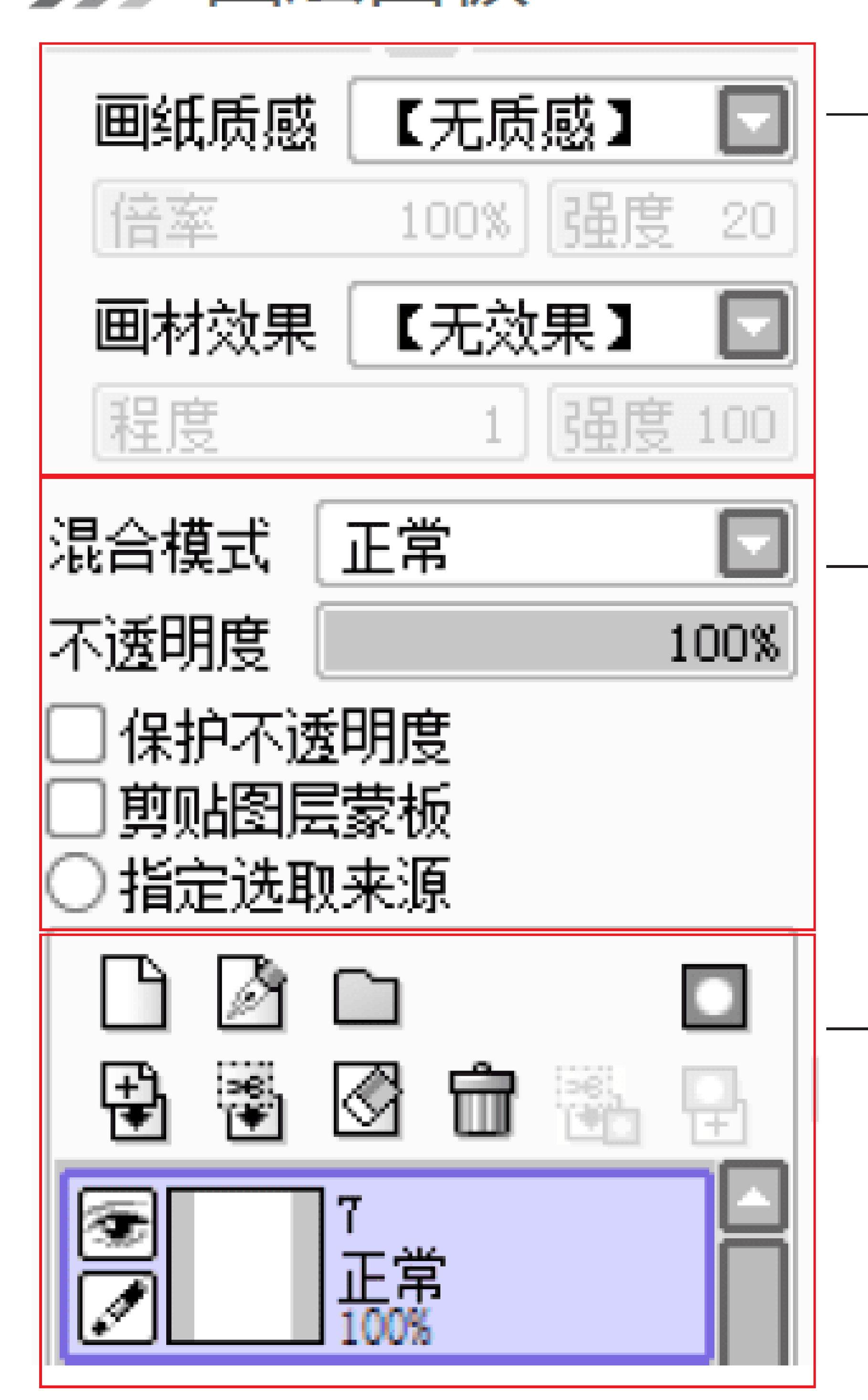


画面缩略图：可以实现观察画面的整体情况，红色的线框表示主视窗中所显示的画布区域，可以通过拖动方框来改变显示区域

缩放倍率：主视窗中画面的大小比例，可以通过“+”“-”按钮来进行调节，按下右侧的■可返回初始状态

旋转角度：通过这里的滑块与按钮可以改变画面的倾斜角度，同样按下■键后即可复位

图层面板

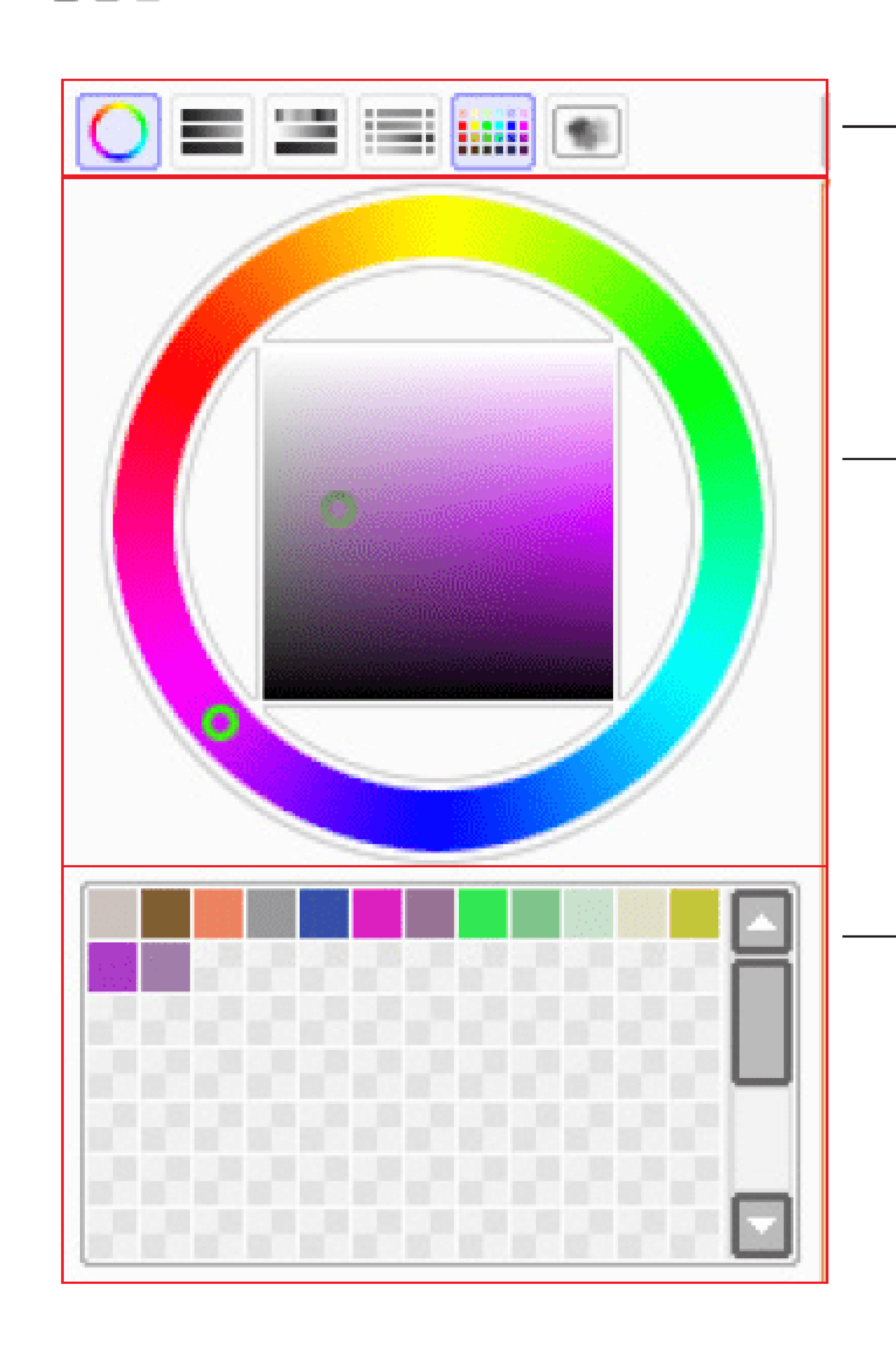


画纸质感：可以为各个图层单独添加“画纸质感”“画材效果”

图层选项：可以改变图层的混合模式和不透明度，还可以进行锁定不透明度等操作

图层编辑快捷键按钮、图层列表：上方为10个常用的图层编辑快捷键按钮，下方为可查看的当前图层排列情况的表格

色彩面板

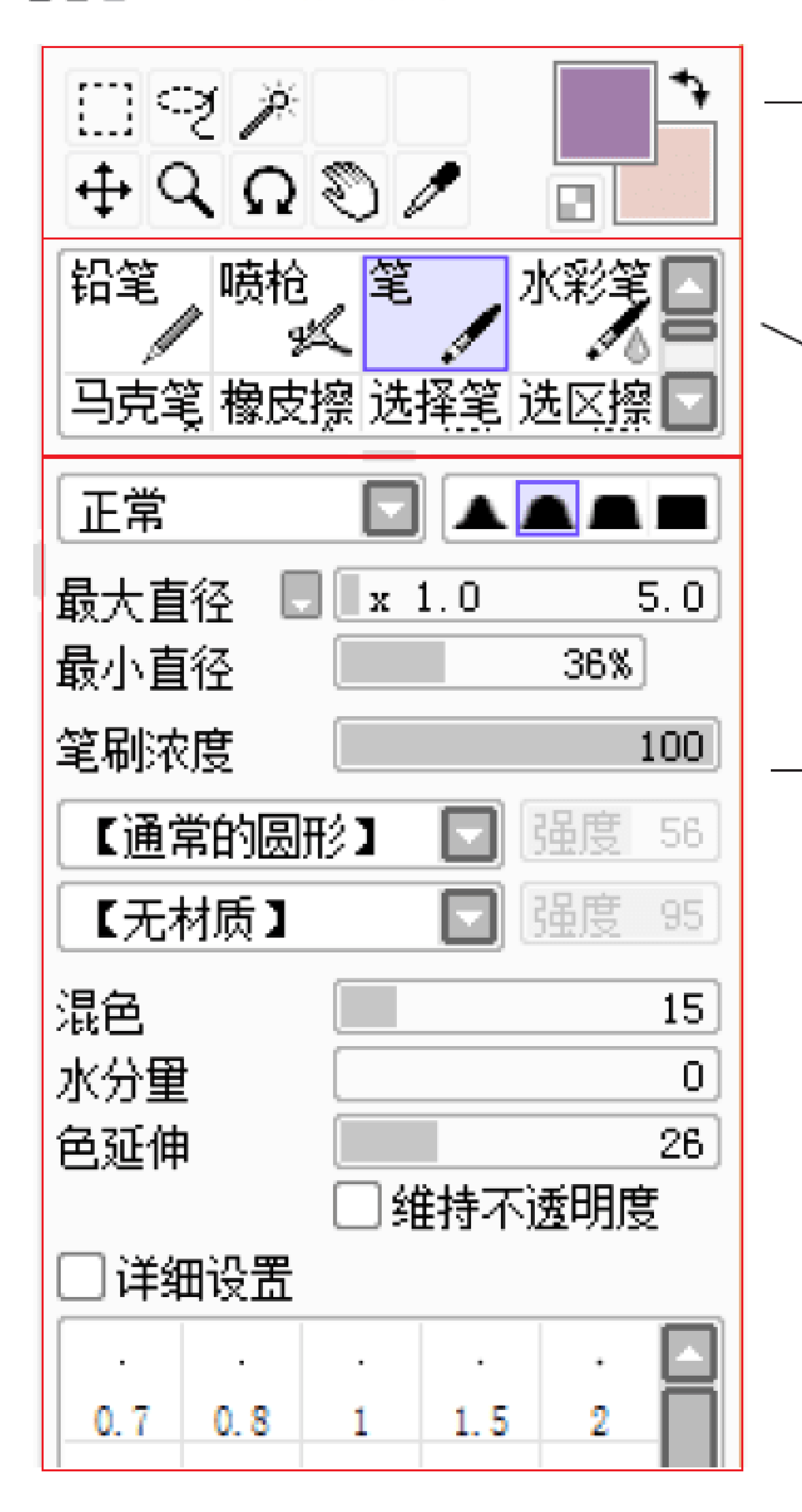


隐藏、显示按钮：包含6种选择色彩的方式，单击上方的图层可以隐藏、显示相应的窗口

色轮：环形的部分可以选择色彩，中间的方块用来确定该颜色的明亮度与饱和度

色盘：可以将自己常用的颜色保存下来，以便在后续的绘制中使用。在初始状态下，这里没有保存任何颜色

工具面板



固定工具：这里存放有 8 种固定的编辑工具，右边的几个方块分别为“前景色”“背景色”和“透明度”按钮

自定义工具：这里放置了一些供绘画与着色使用的画笔工具，可为已有的笔刷进行个性化的设置，同时还可以添加新画笔

工具参数：可以对各种工具进行详细的设定，根据所选定的工具的不同，具体的项目也会有一些相应的变化

快捷工具栏

对选择范围进行操作：左侧为取消选区，右侧为反转选区

旋转角度：可以设定画面的倾斜角度，■可以复原

抖动修正：可以对手抖的自动修正程度进行设定

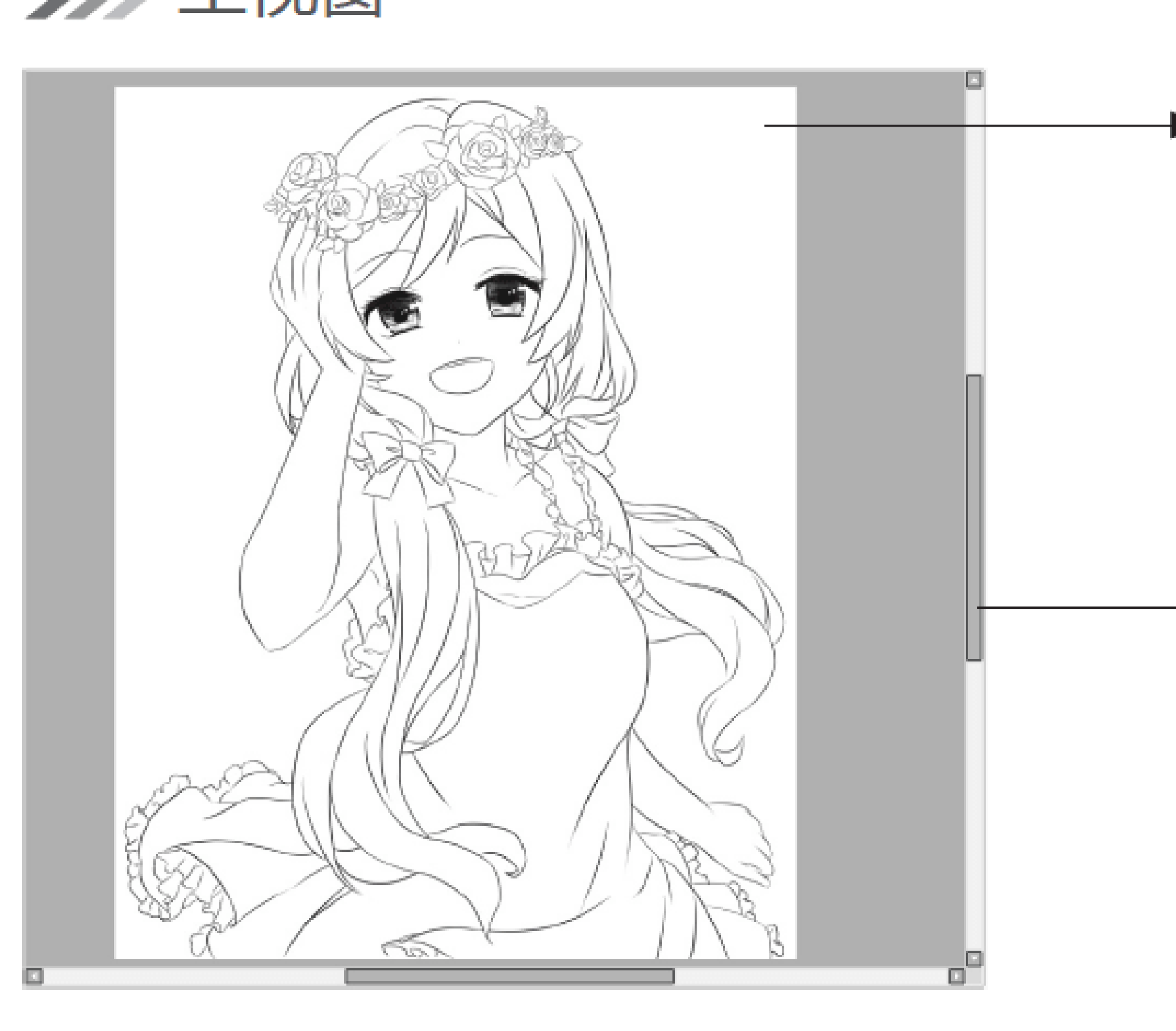


撤销、重做：回到上一步操作状态或者反之

缩放倍率：可以调节主视窗画面的大小比例

视图反转：单击该按钮可以左右翻转画布，再单击即可复位

主视窗



画布：显示对图层进行着色的区域，所有与绘画有关的工作都是在这里进行的，可以通过快捷工具栏与视图菜单等来变更视窗的显示区域

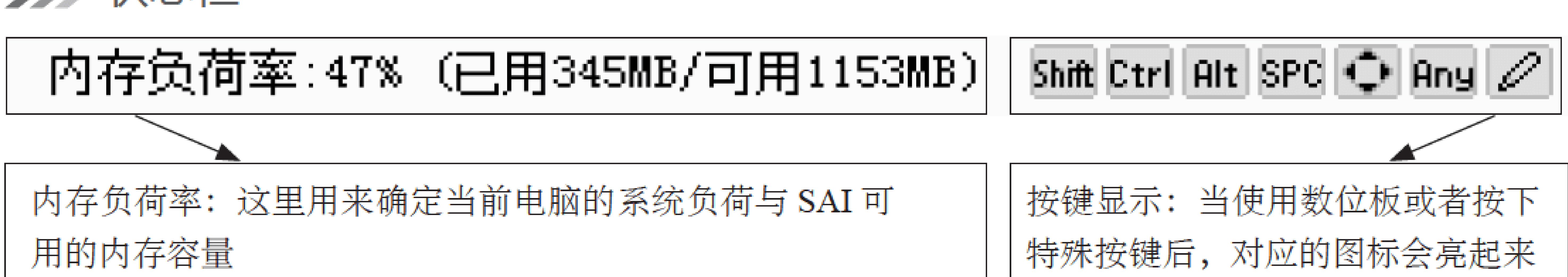
视图滑块：拖动右侧与下方的滑块可以移动画布的位置，当画布的面积比视窗大时，可以利用滑块将视窗移动到需要的位置

视图选择栏



当前打开的图像文件：用于在多个图像文件中进行切换，紫色标签代表了当前主视窗中正在显示的图像

状态栏



内存负荷率：这里用来确定当前电脑的系统负荷与 SAI 可用的内存容量

按键显示：当使用数位板或者按下特殊按键后，对应的图标会亮起来

1.3.3　常用快捷键的设置

SAI的快捷键功能非常强大，使用快捷键可以方便使用者进行快速绘制。

在“其他”菜单中，选择“快捷键设置”命令

在这里可以根据自己的喜好随意设置自己所需要的快捷键，在左边用来选择快捷键，右边用来选择相对应的快捷方式，最后单击“确定”按钮即可

1.4 SAI绘制漫画具体步骤

本节通过实战介绍SAI绘制漫画的具体流程，只要掌握了本节的内容，后面的实例绘制就会容易很多。

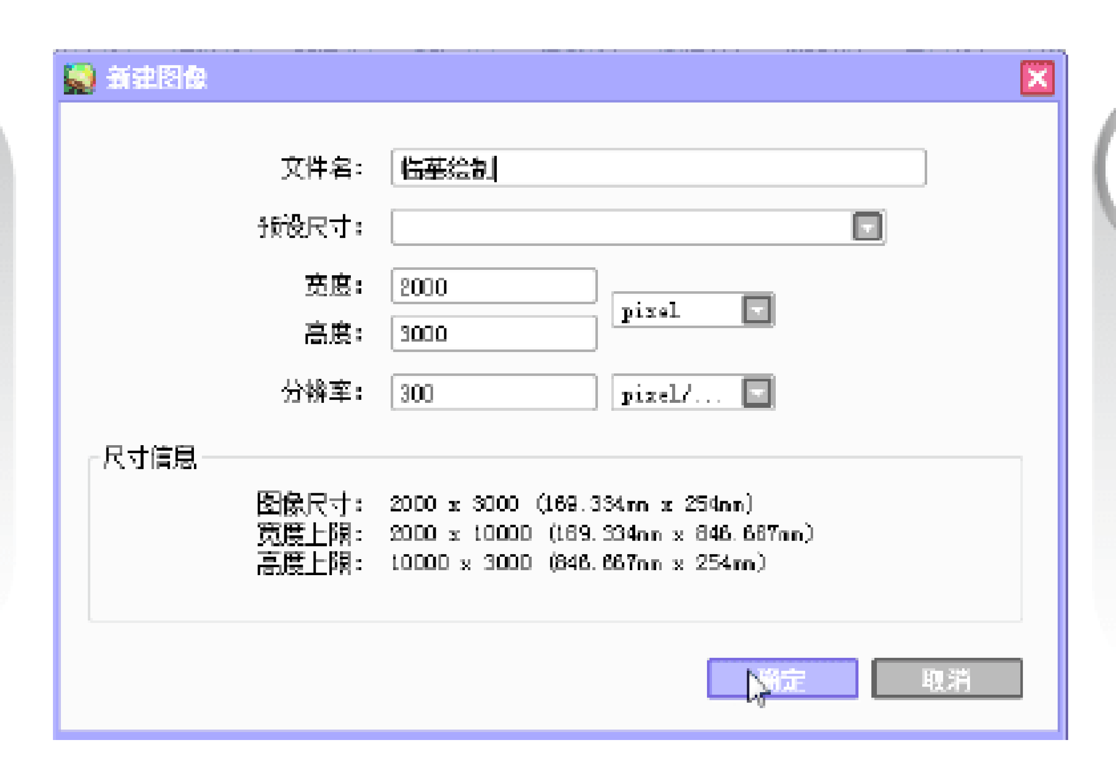
1.4.1 实战——Q版漫画人物临摹

本节将使用数码软件进行Q版漫画人物的绘制。如何从临摹开始，绘制出自己的Q版漫画人物？这需要循序渐进，下面先选一个简单的人物进行临摹。

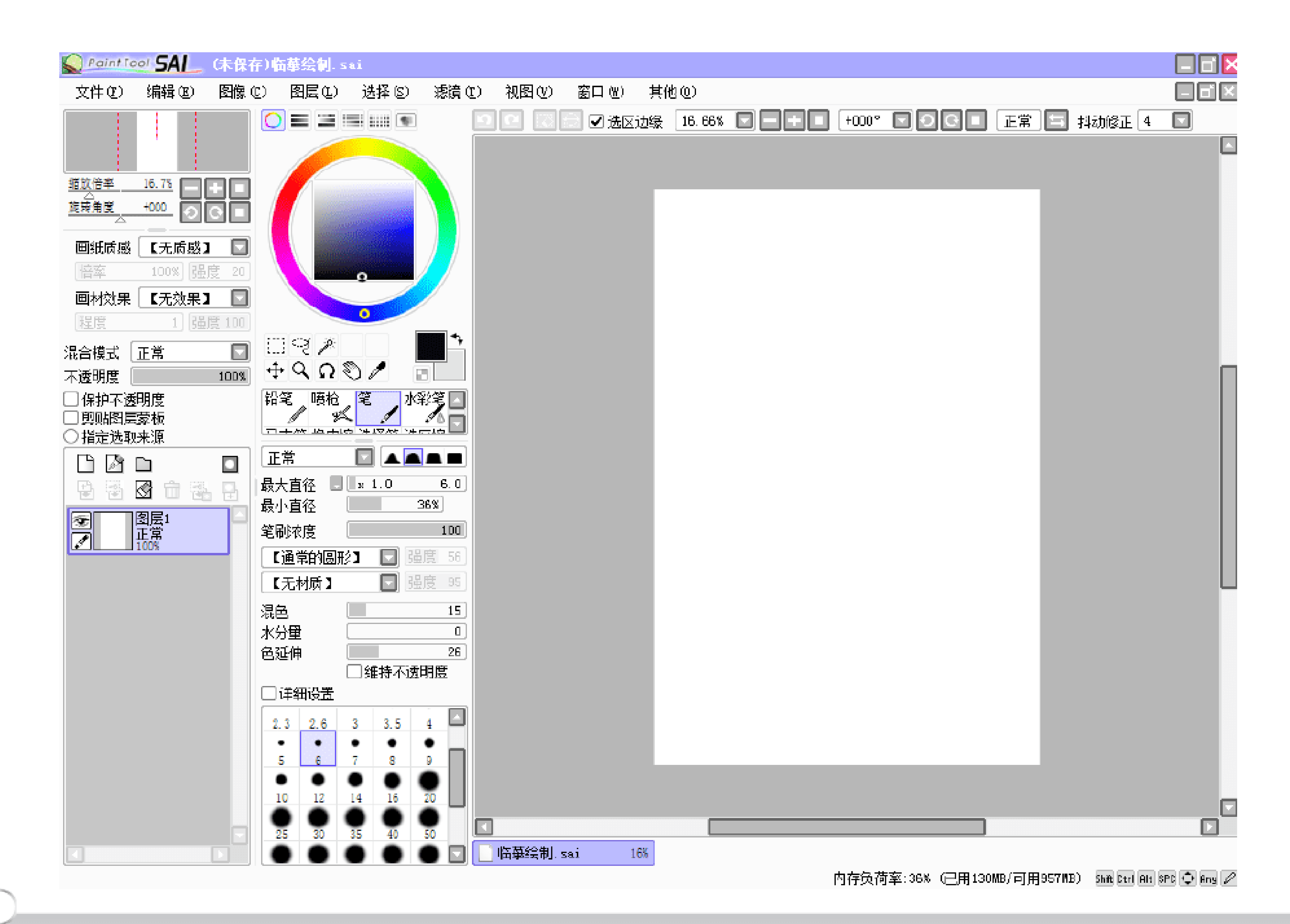
绘制前期设置



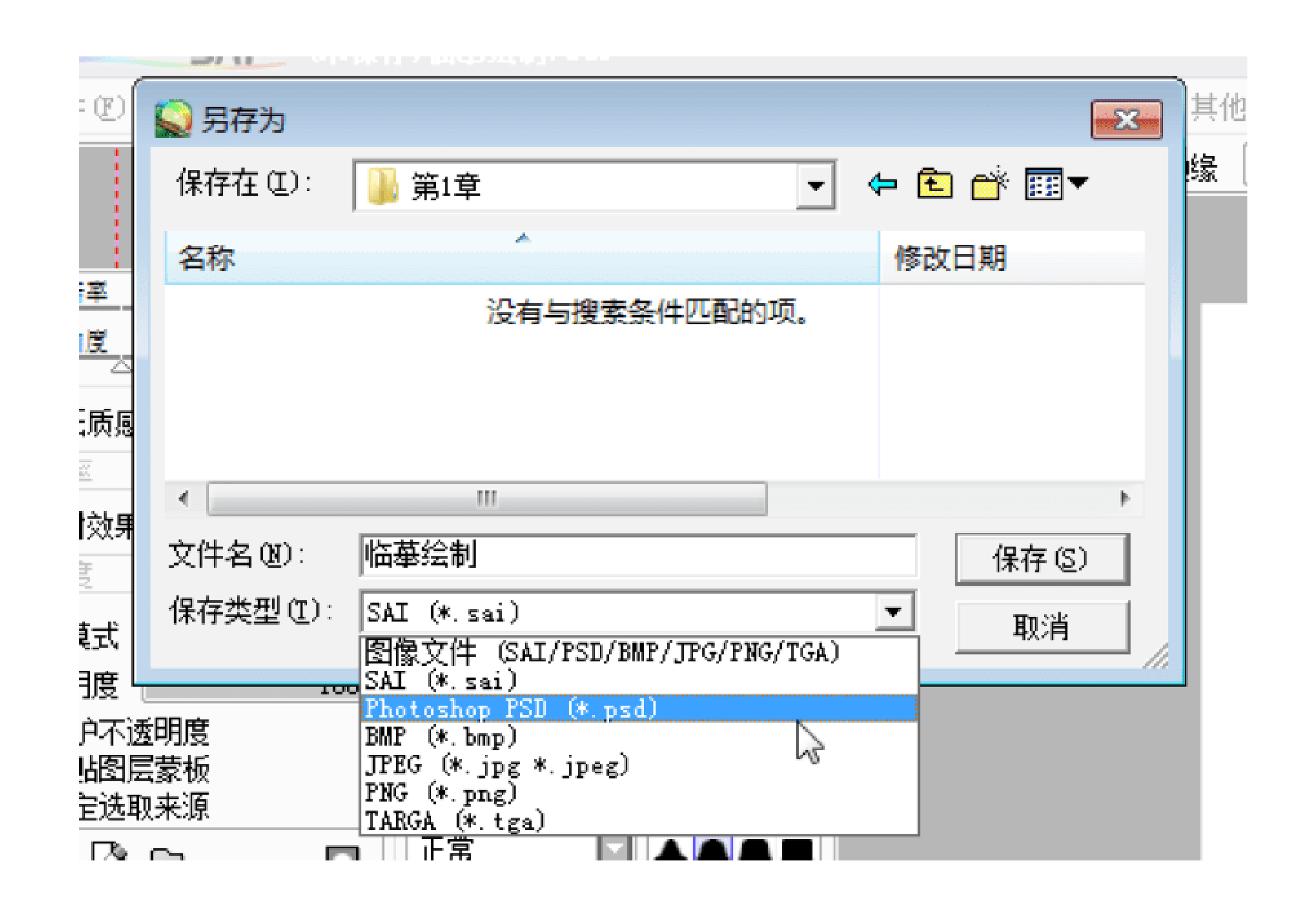
1 打开软件SAI，在“文件”菜单中选择“新建文件”命令。



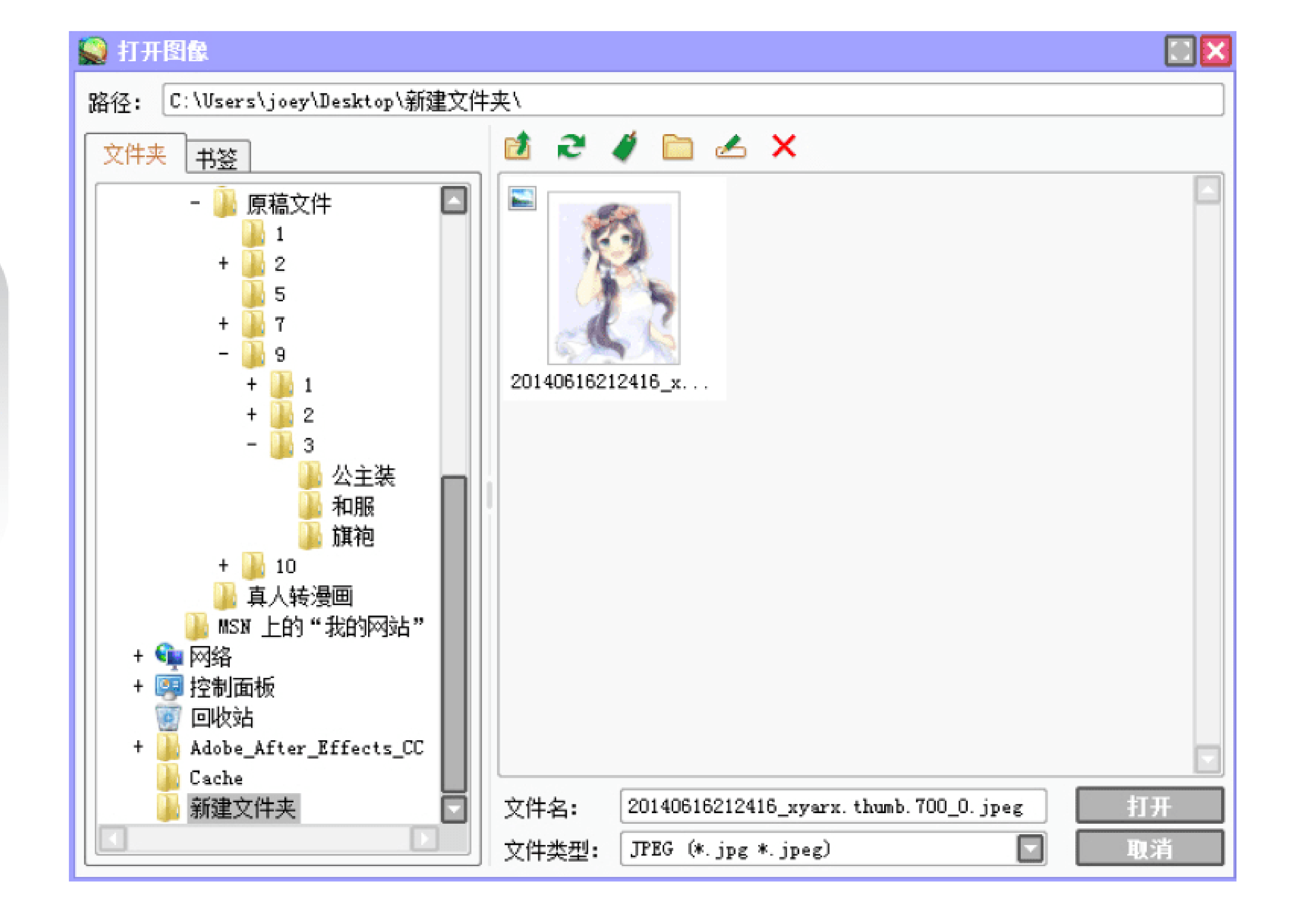
2 这时会弹出一个对话框，如左图所示，根据要求给文件命名，将文件大小设置为2000 ×3000像素，将分辨率设置为300像素。



3 单击“确定”按钮之后会建立一个如上图所示的空白画布。为避免文件的丢失，可事先将其保存。按 Ctrl + S 组合键即可保存文件。



4 在弹出的“另存为”对话框中将“保存类型”设置为“Photoshop PSD(*.psd)”格式，以便后续在 Photoshop 中进行操作。最后单击“保存”按钮即可。



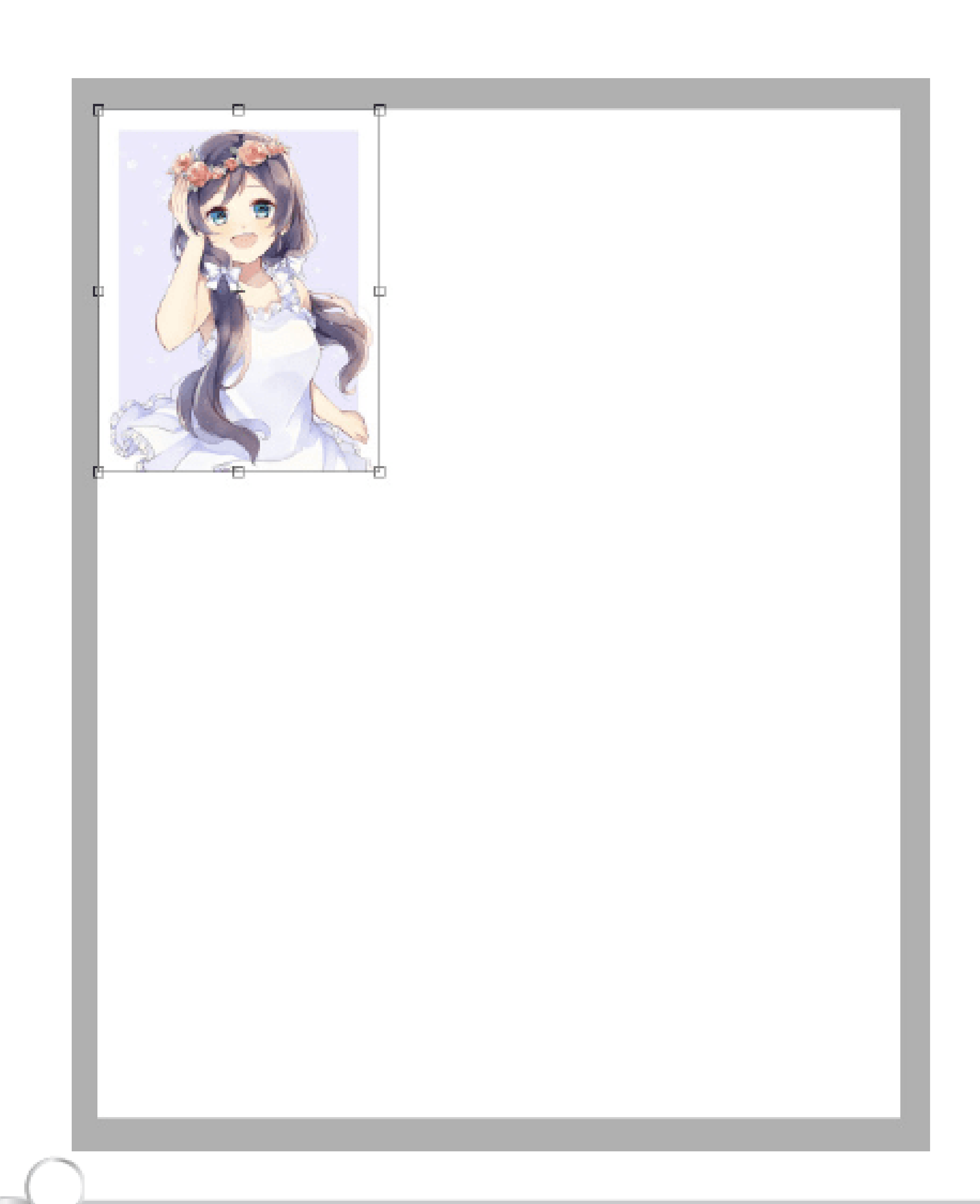
5 在“文件”菜单中选择“打开”命令，选择图片保存的位置，打开图片。

图像(C)　图层(L)　选择(S)
图像大小(R)
画布大小(S)
以选区的尺寸裁切(T)
水平翻转图像(H)
垂直翻转图像(V)
逆时针90度旋转图像(U)
顺时针90度旋转图像(K)

6 如果选择的图片尺寸长小于宽，这时可以在“图像”菜单中选择“逆时针 90 度旋转图像”命令进行调整。







7 打开图片后，使用“选择工具”选中整个图片，按Ctrl+C组合键复制图片，然后在新建的画布中按Ctrl+V组合键粘贴图片。

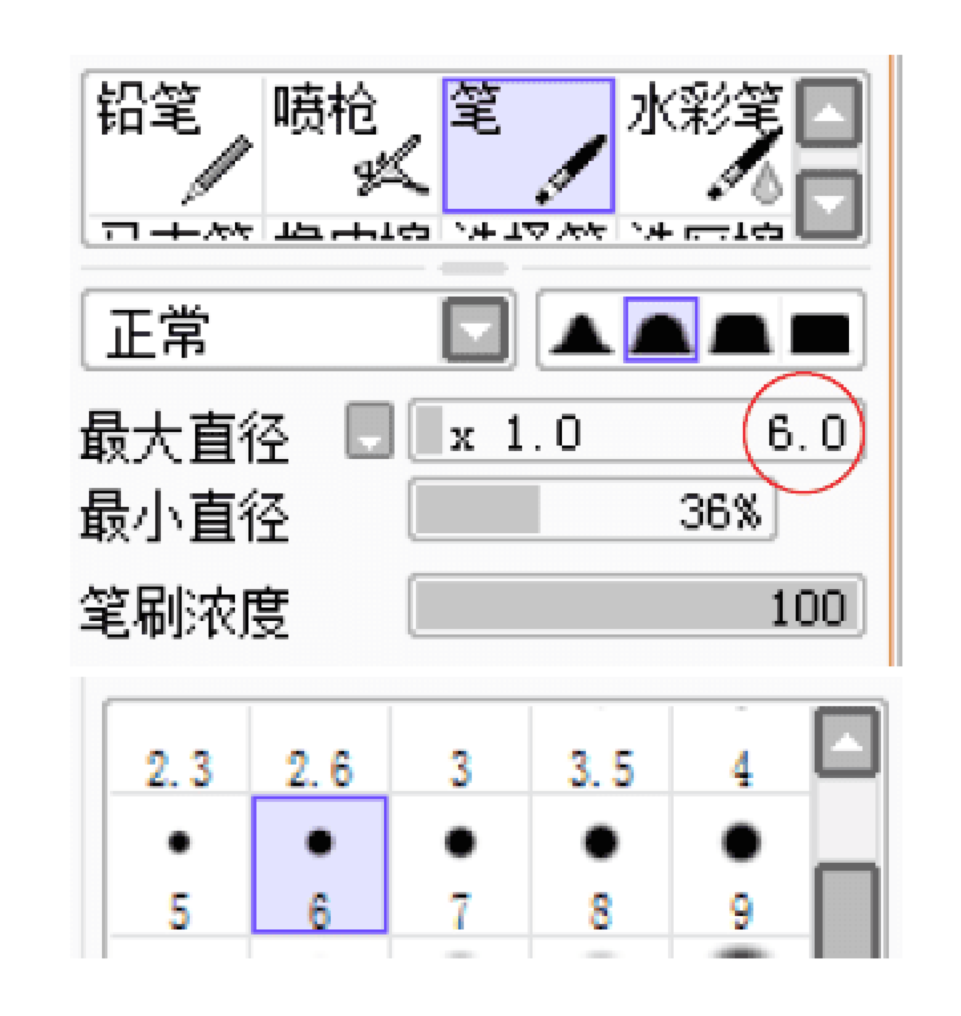
8 这时需要在图层面板中单击“自由变换”按钮将图片放到最大，或者按Ctrl+T组合键将图片放大。注意放大图片时要等量放大。

开始绘制



9 设置图层面板中的“不透明度”选项，降低图片的透明度，使其变得模糊，以便后续绘制临摹。

混合模式	正常
不透明度	33%



10 选用6号左右的笔刷进行绘制，先简单地勾勒出人物的头部和身形。注意绘制头发时线条要流畅。





11 勾勒出人物的头部，相对于头发，线条可以随意些。



12 在上一步的基础上，勾勒出人物的衣服轮廓。

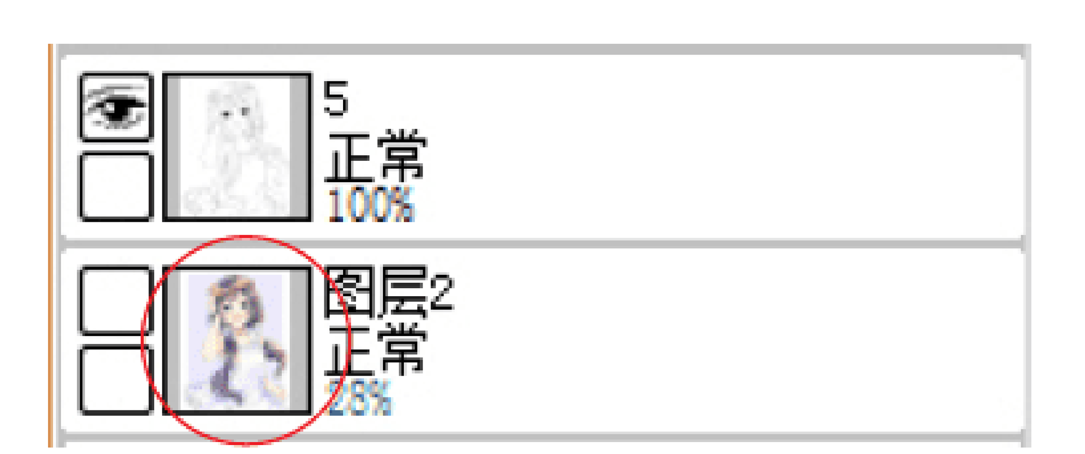


13 绘制出人物头发上的发饰，以及发丝的层次，使人物更具魅力。



14 给衣服添加细节，使其更加具有层次感。

15 擦除辅助线，关闭原画图层。检查整理每根线条，草图就算完成了。





阴影绘制效果一

使用排线的方式给人物添加一层阴影，使人物更加具有立体感。最终效果图完成后，一个长发飘扬、清秀美丽的女子形象就呈现了出来。使用排线法绘制阴影可使画面更加灵动、有生气。



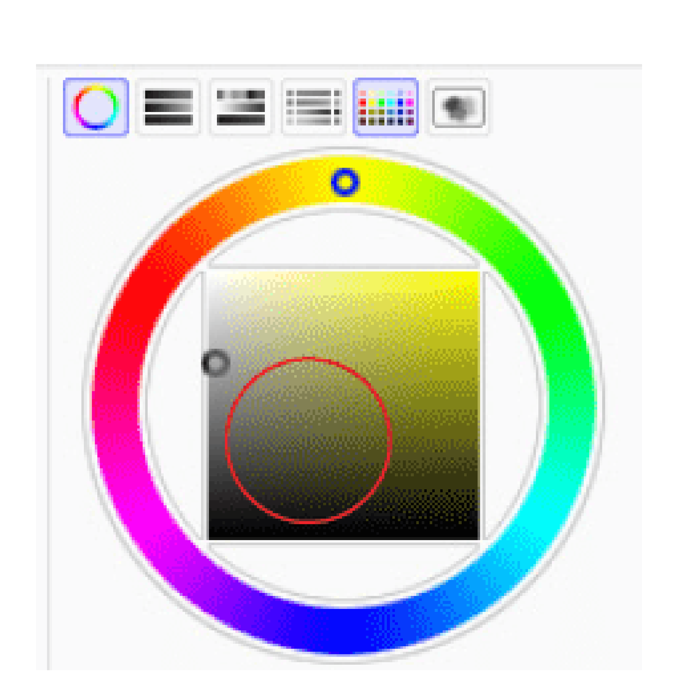


16 选用6号笔刷进行阴影绘制。先绘制人物头部的阴影。注意绘制头发的阴影时线条要流畅。

阴影绘制效果二

使用灰色平涂的方式给人物添加阴影。相对于使用排线添加阴影，这种方法会使画面人物的明暗关系显得更为明确。





17 根据光源为人物添加阴影，为阴影选取颜色。

阴影绘制效果三

使用平涂阴影加固有色的方式给人物添加阴影。相对于使用排线和平涂添加阴影法，这种方法会使画面人物显得更有冲击力。



18 为人物添加阴影后，新建图层，为人物添加固有色，选择“正片叠底”选项即可。





1.4.2 实战——真人转漫画

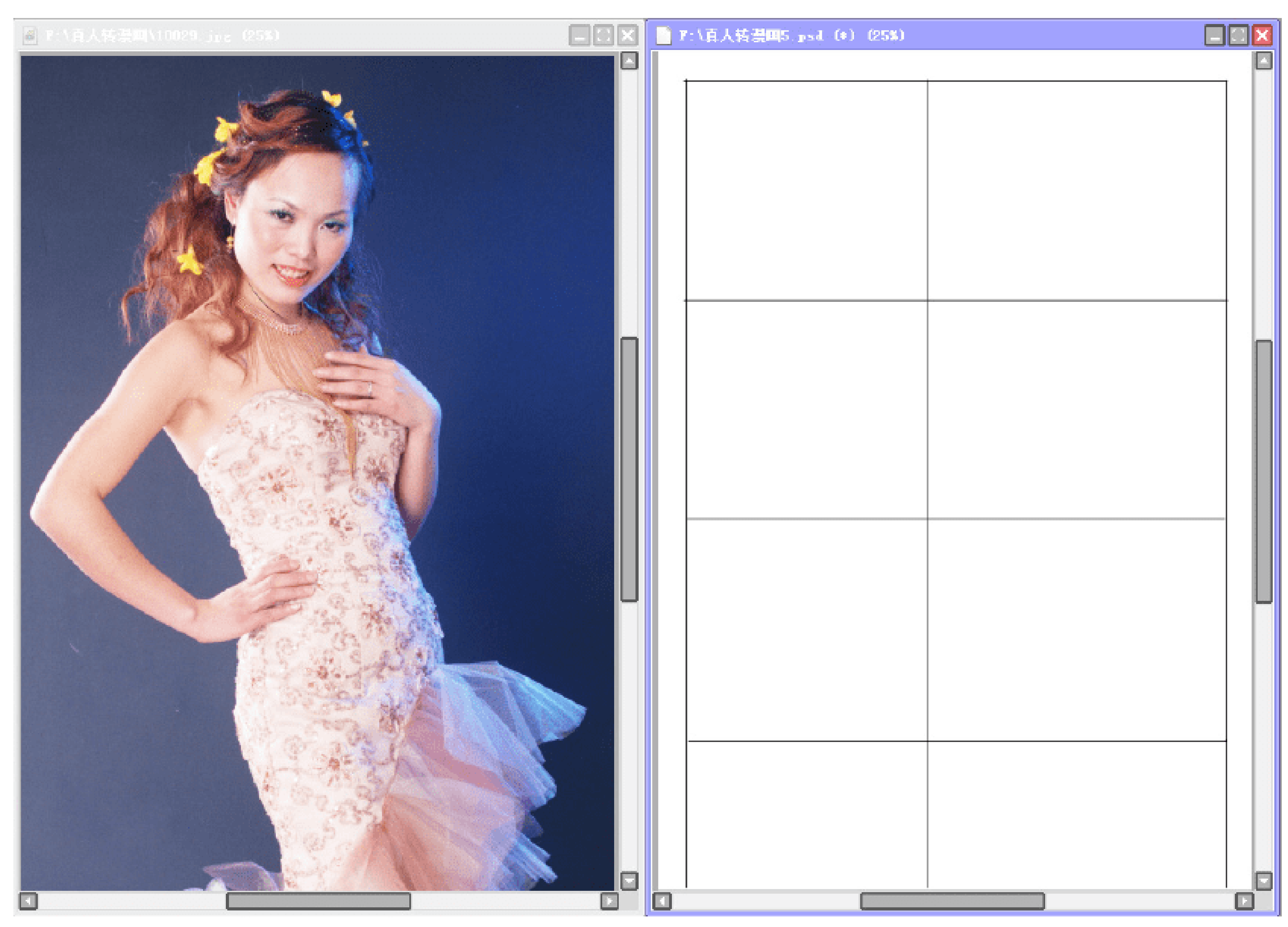
在绘制漫画时，一般都会选用真人照片来作为参考材料。通过真人照片可夸张地进行变形转变，从而绘制出想要的漫画人物角色。下面将介绍通过照片来临摹出人物漫画形象的方法。

绘制草图



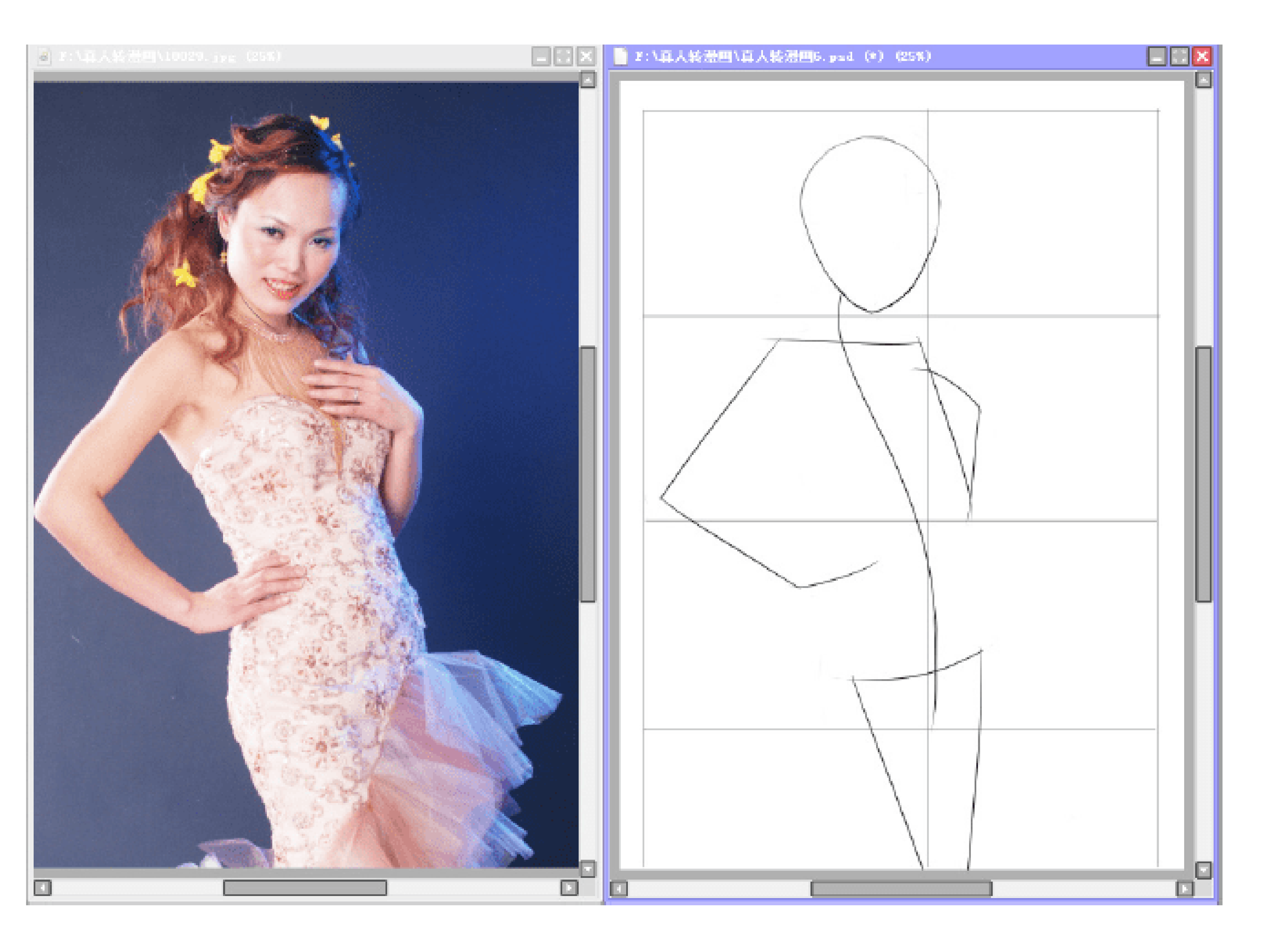
选择一个近景镜头的照片来进行临摹，人物的五官要清晰，特点要明显。这样可以将人物的外形重点表现出来：身着晚礼服、侧身站立、开心地笑着。

转变：对人物的脸部表情和五官特征进行夸张转变，发型要稍作修饰。



1 在SAI里打开所选择的照片后，再新建一个新的画布，将画布的窗口和图片的窗口并排在一起，如上图所示。根据照片在画布上先确定人物的头身比和重心线。



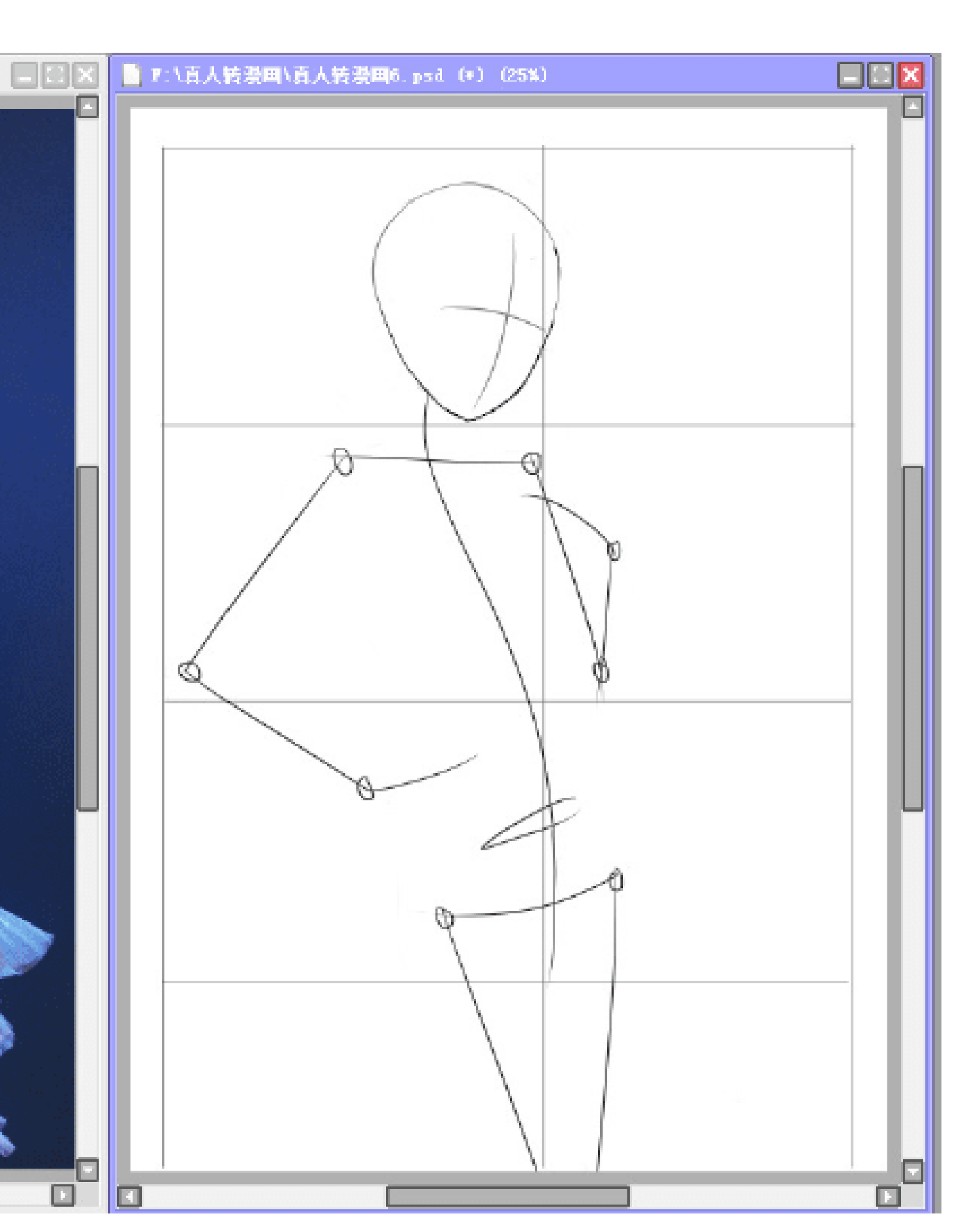


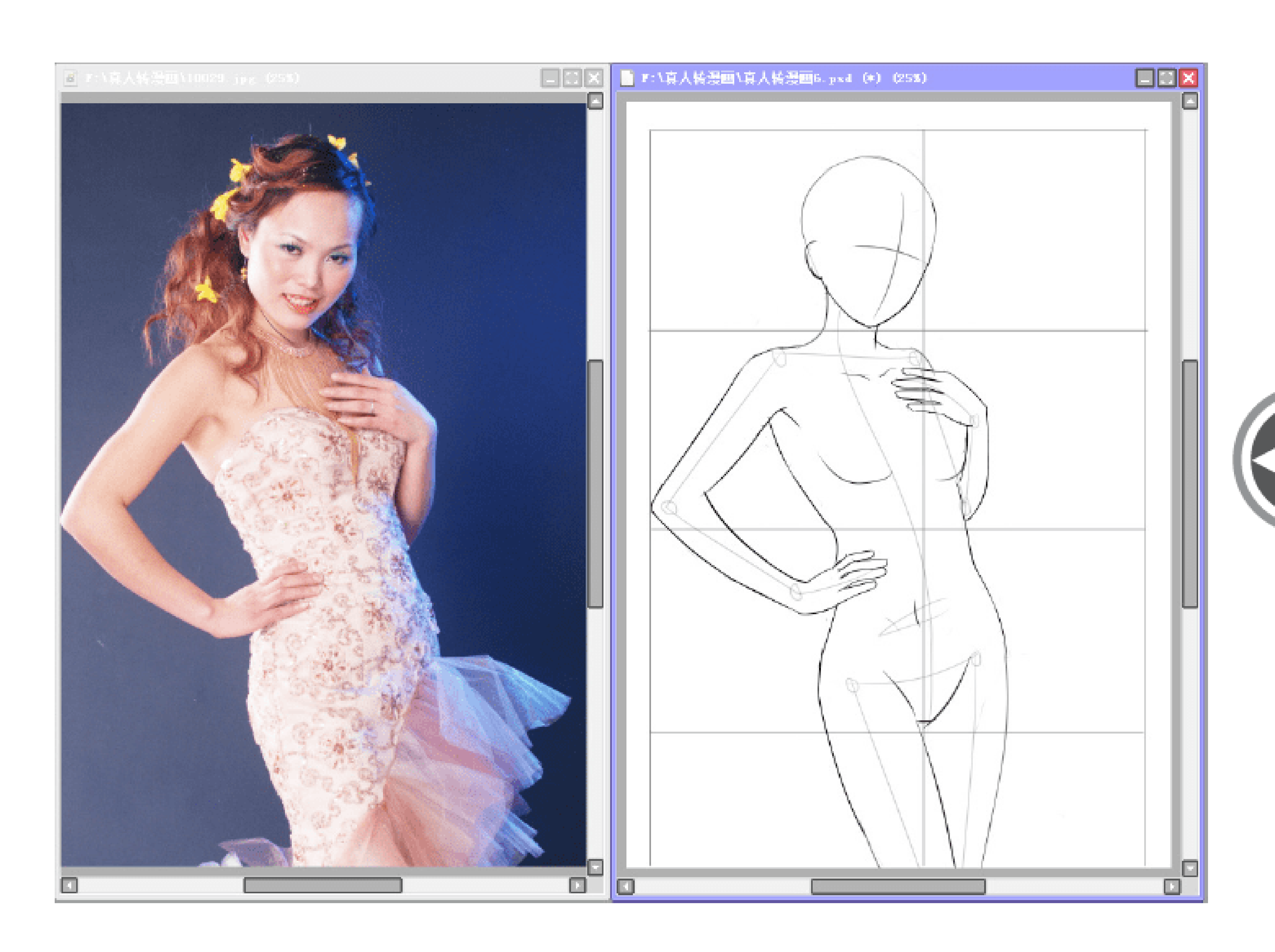
2 参考照片，根据比例线，选用6号“笔”工具，简单地用线条勾勒出人物的大致动态。



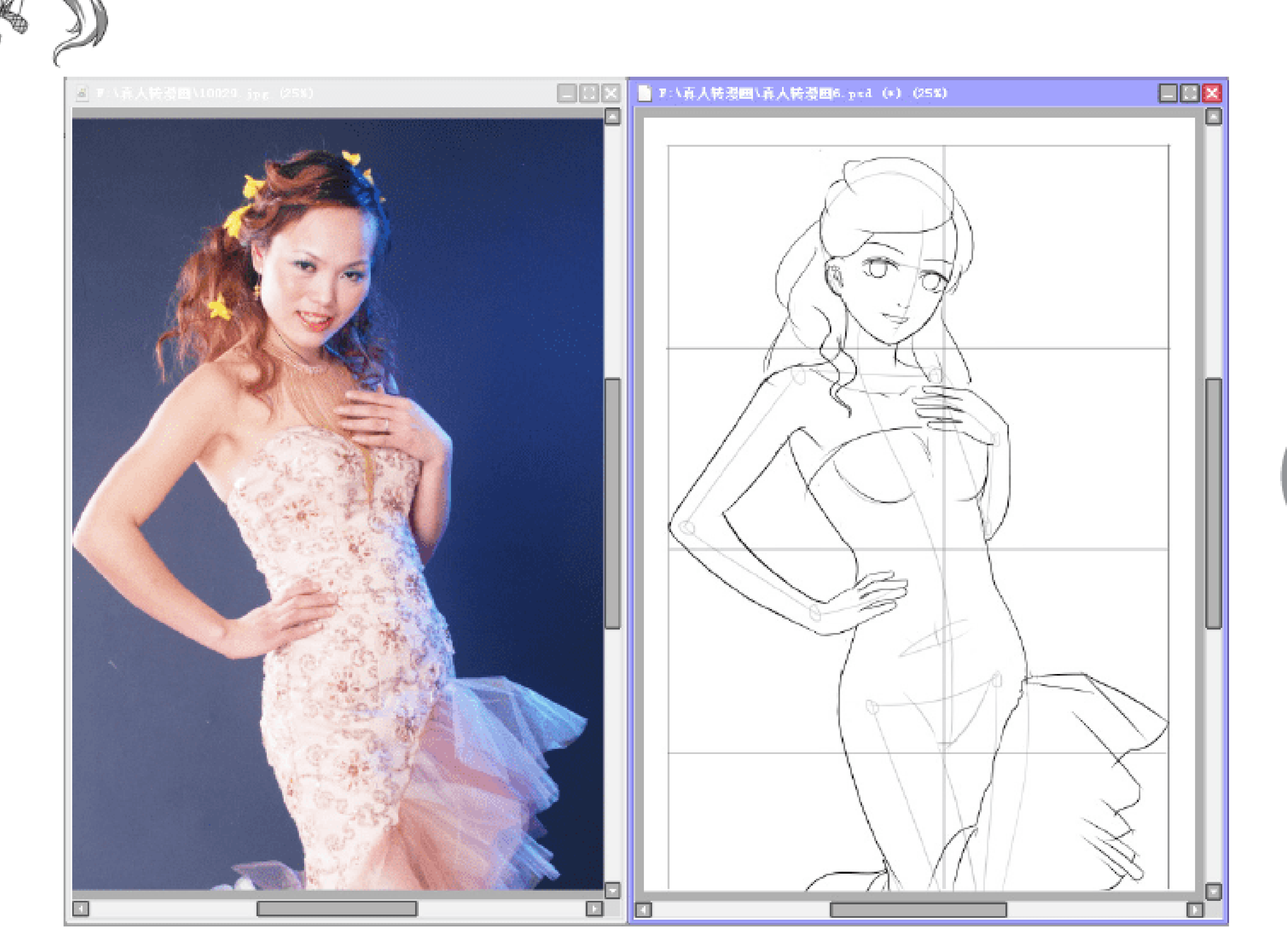
3 根据人物的动态线，用小圆圈标记出人物的关节点，以便后续的绘制。







4 根据人物的动态线，绘制出人物的身体结构，适当地修改人物的身体结构，毕竟真人与漫画人物的身体结构是有一定区别的。



5 根据照片和身体结构简单地绘制出人物的发饰、五官和身体外形。因为是漫画人物，所以对画作中的人物的脸部做了修改，此处不必纠结于人物的相似度。

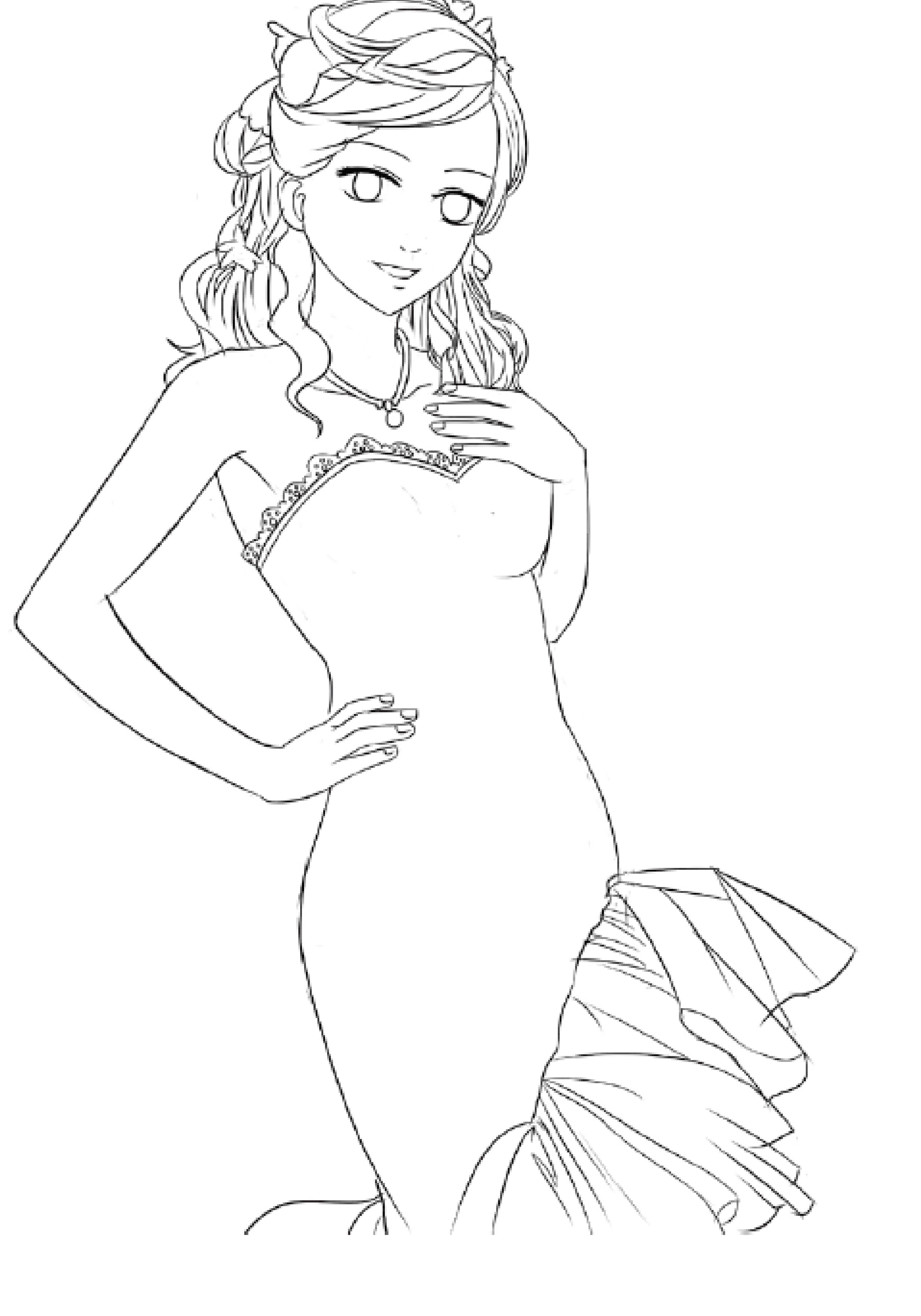
整理画面



6 在草图的基础上，绘制出人物的头发。

7 进一步绘制出人物的身体部分。衣服线条的绘制相对于头部线条的绘制，要更加随意放松。











8 详细绘制出人物的头发部分，将头发分缕画出来，使结构层次更明了。

9 如果觉得画面单调，可以再给人物的服饰装饰花纹，让画面更加丰满。





10 在上一步的基础上，为人物铺上固有色。

11 给人物添加阴影效果，使人物更加立体化，使画面更加完整。

12 做最后的修饰，最终效果图完成。需要注意的是，在转漫画时，人物的五官要尽量夸张，尤其是要给漫画人物绘制一双特有的大眼睛，使人物面部结构简洁明了。



萌系精致的五官很重要，但是不能太复杂，要做到简洁明了。

适当的装饰可以丰富画面、美化人物。

第2章

线稿草图绘制流程



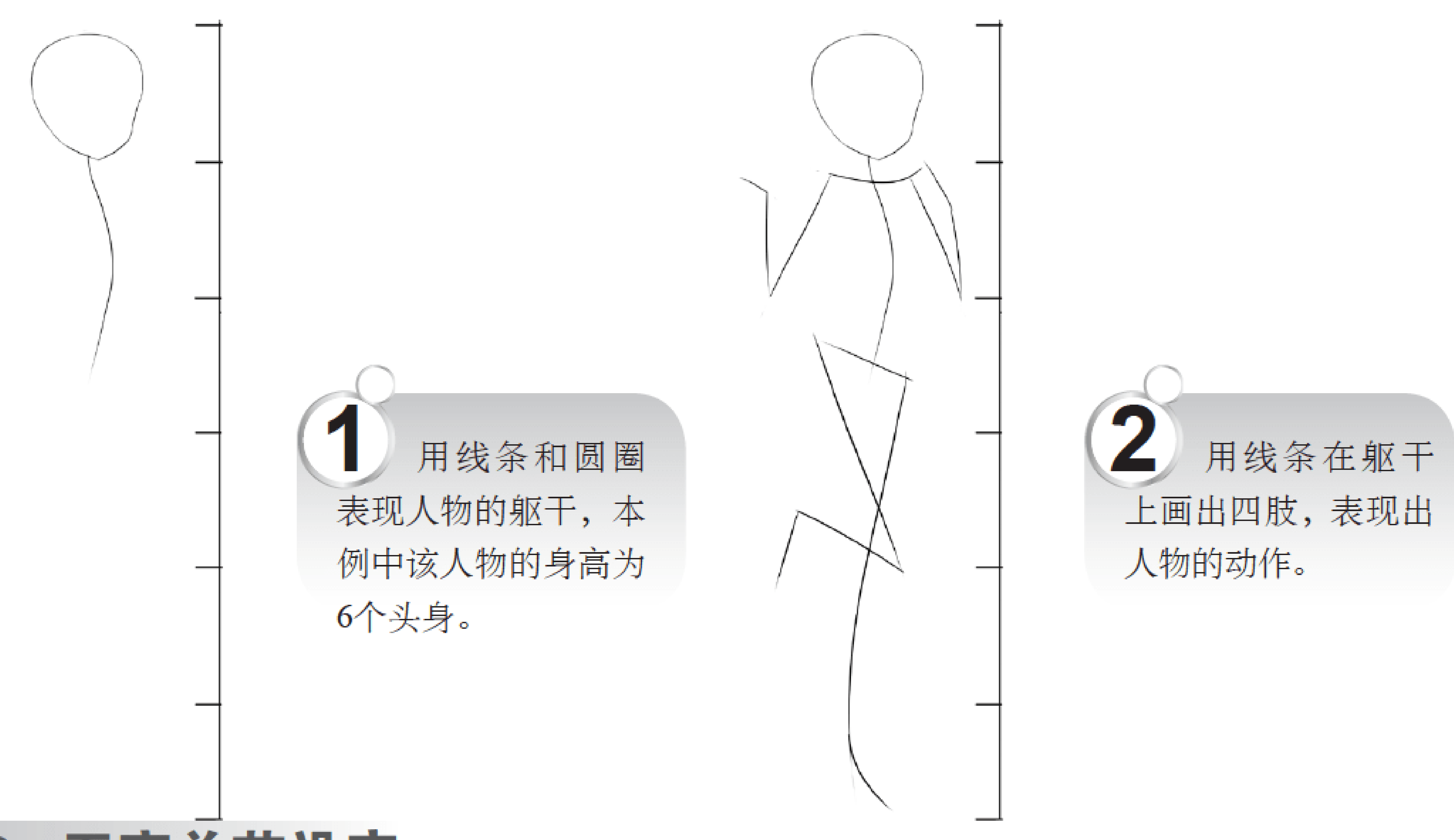
本章主要讲解草图绘制，将细化漫画绘制的全过程。无论多么复杂的漫画，永远也缺少不了线稿草图的绘制。打好草图，绘制思路才会清晰。下面就来介绍如何通过六大步骤，快速绘制动漫人物的线稿草图。

2.1 六步速成——线稿草图入门

在漫画的绘制过程中，草图的作用至关重要。它能够明确绘画思路，让绘画流程变得清晰。本节主要分6步详解线稿草图的绘制流程。

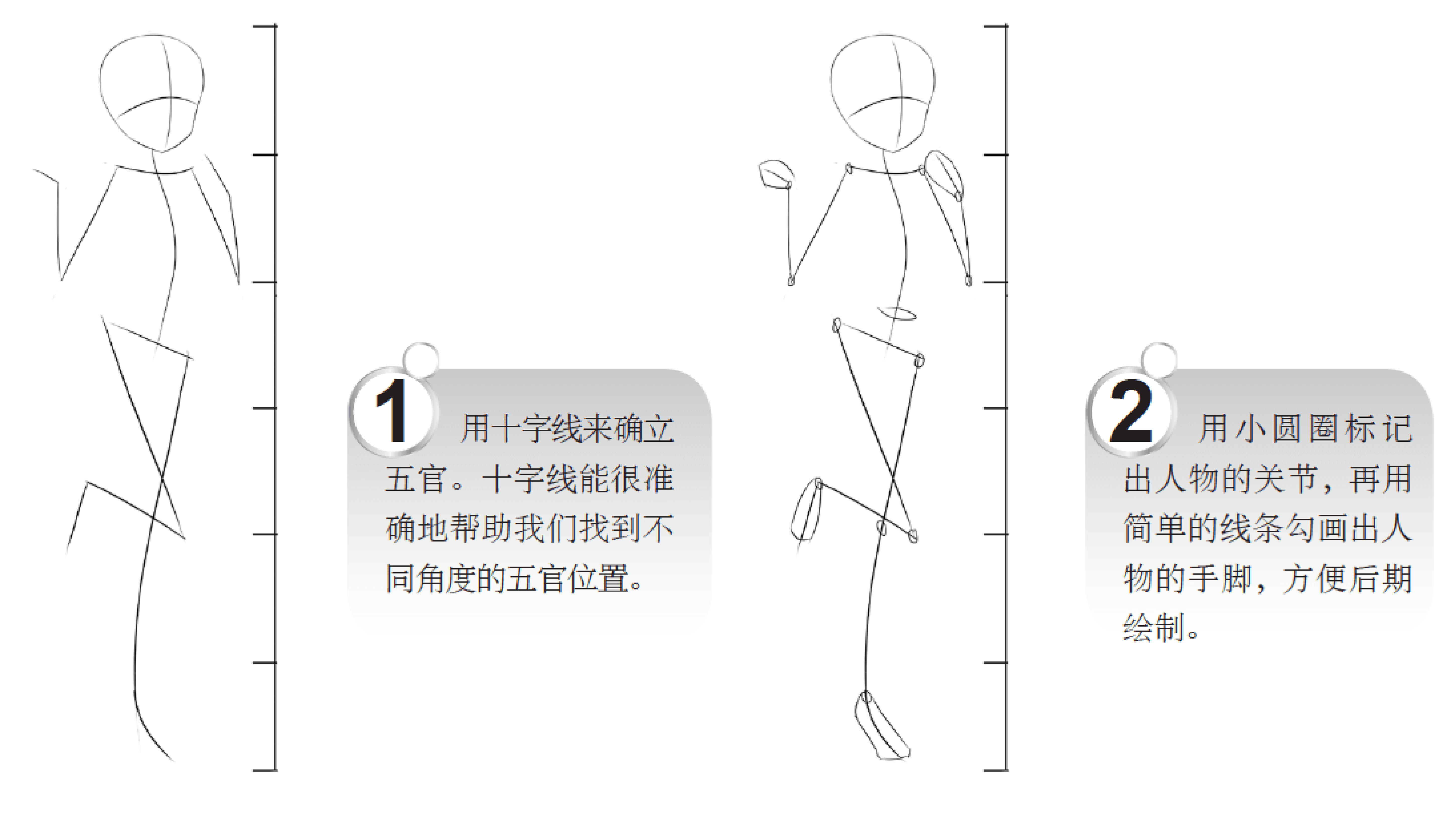
2.1.1 动作草图设定

首先，要想清楚自己所要绘制人物的动态造型，并用简单的动态线表现出来。



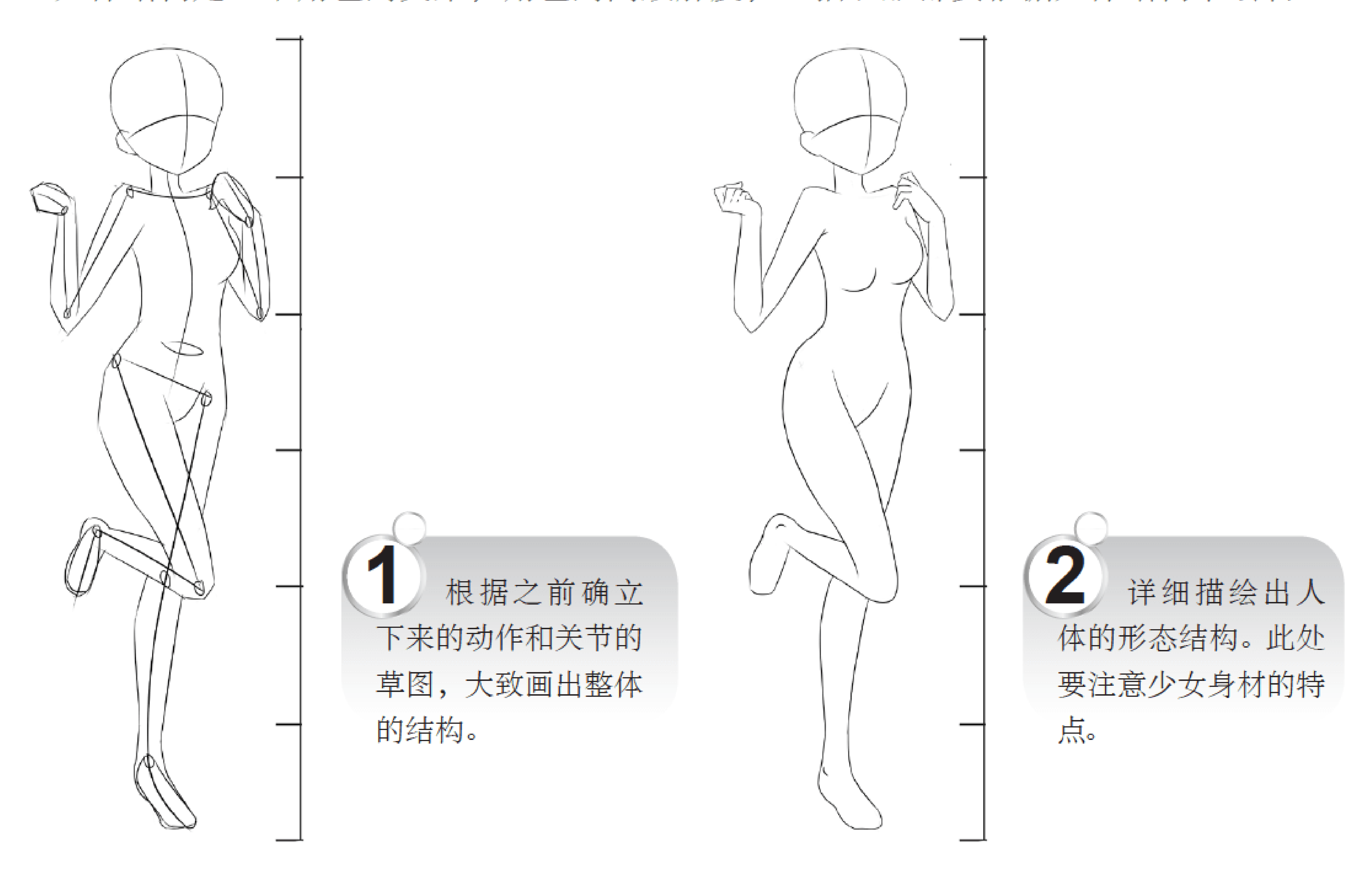
2.1.2 五官关节设定

接下来我们要确定人物的五官，以及与角色动作紧密相关的重要关节。



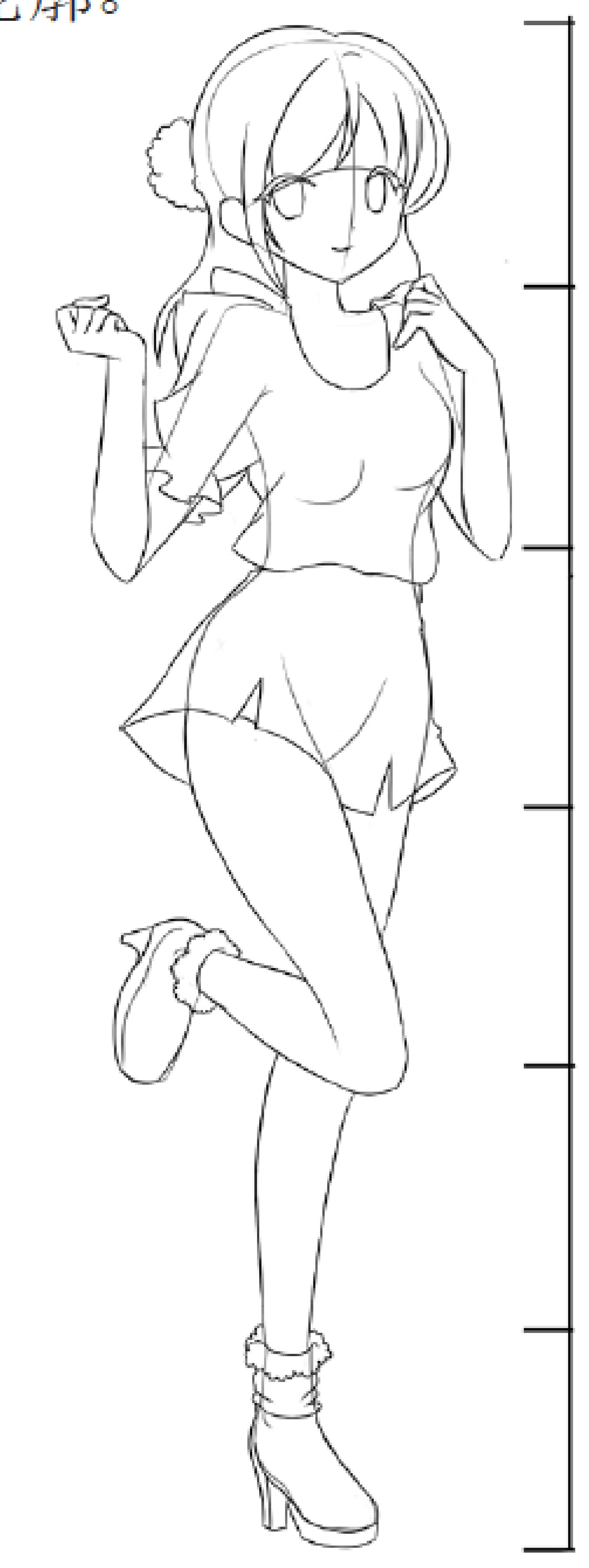
2.1.3　人体结构设定

人体结构是一个角色的支架，角色的高矮胖瘦，包括衣服都要根据人体结构来绘制。

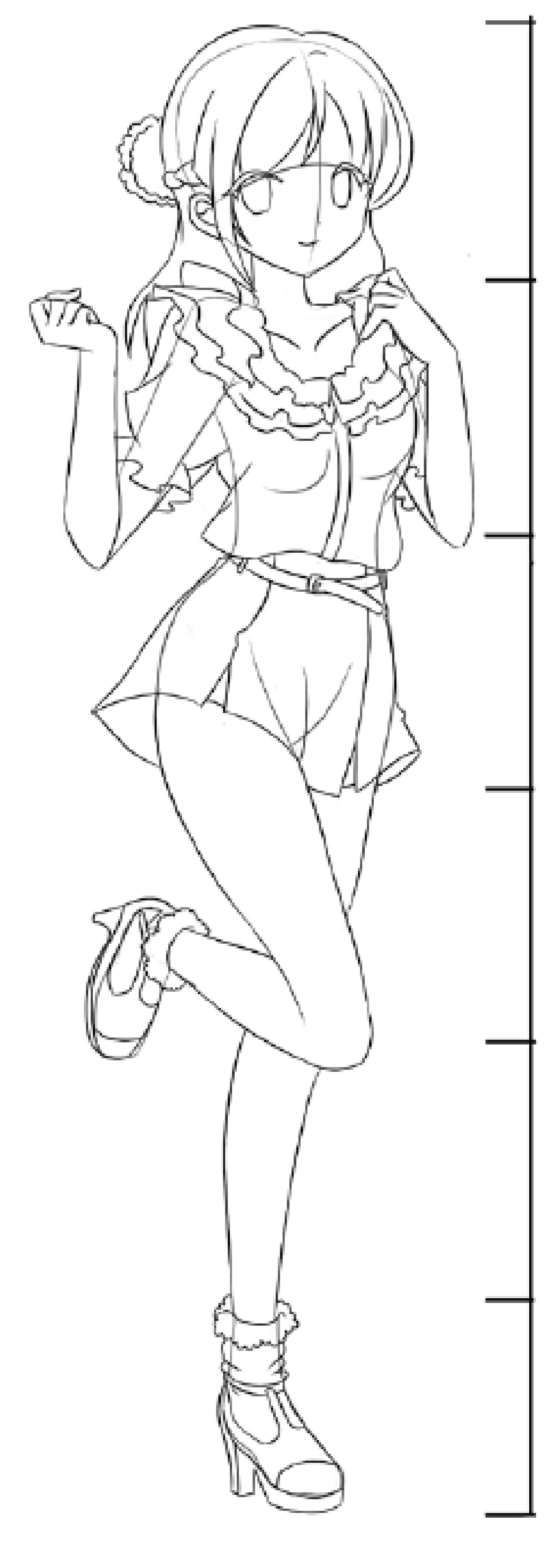


2.1.4　衣服外形设定

人体的形态结构画出来之后，就可以给人物绘制衣服了，根据人体结构图绘制衣服轮廓。



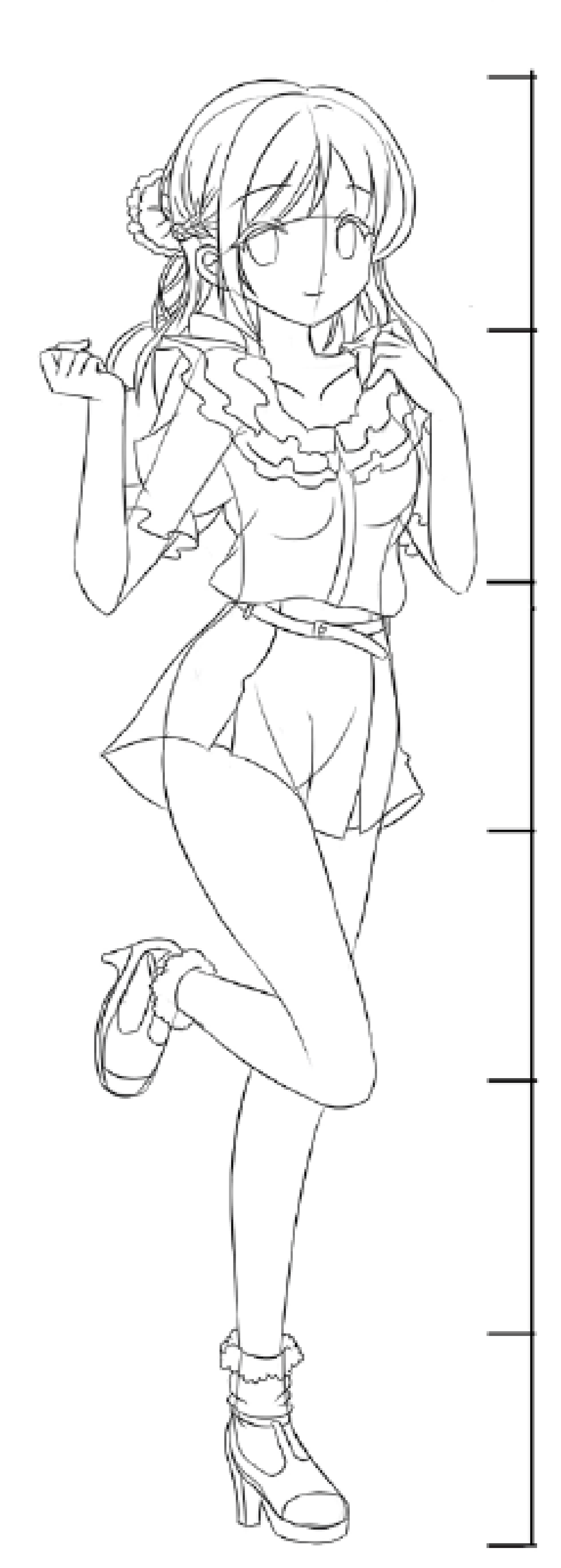
1 注意上身衣服要绘制得比较贴身，下身裤子的动向要与人物动作的关系协调，并大致勾画出发型。



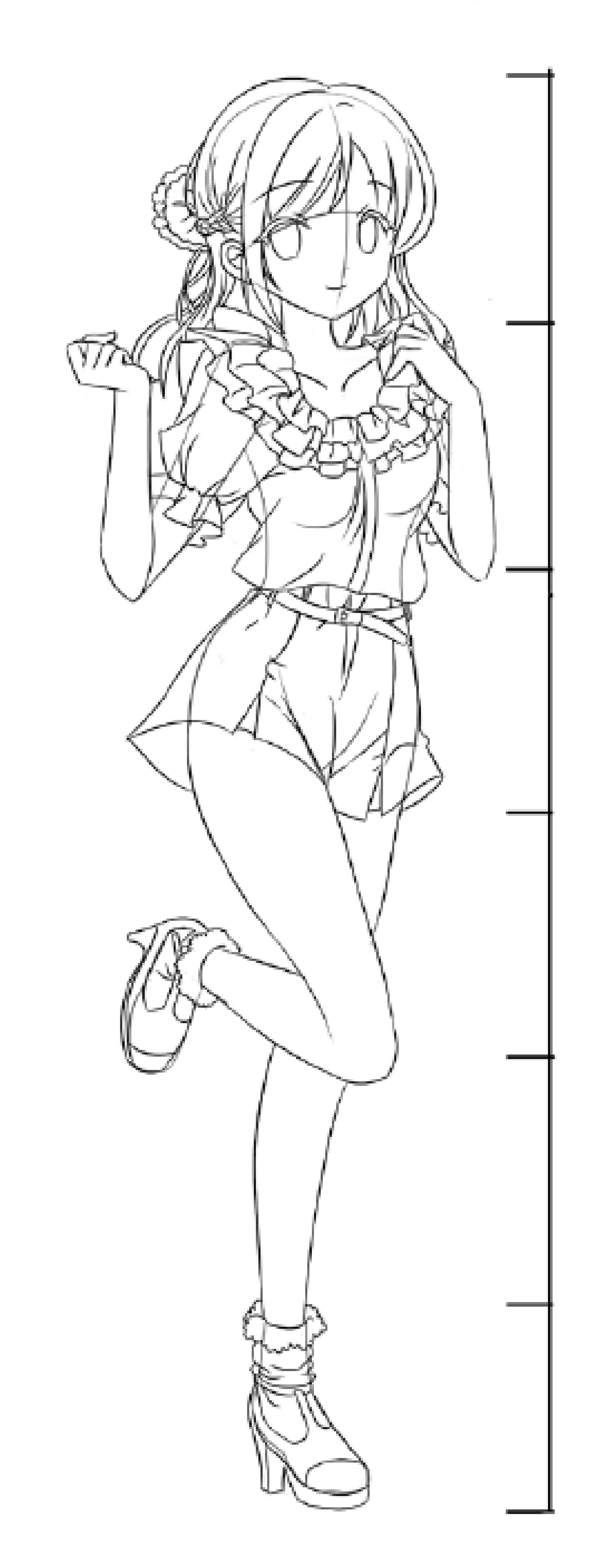
2 进一步加深头部和衣服的绘制，添加细节物品，让人物的形象更加具体生动。

2.1.5 衣服褶皱设定

衣服的褶皱随着动作而产生，同时也要注意褶皱有疏有密，让画面有层次感。



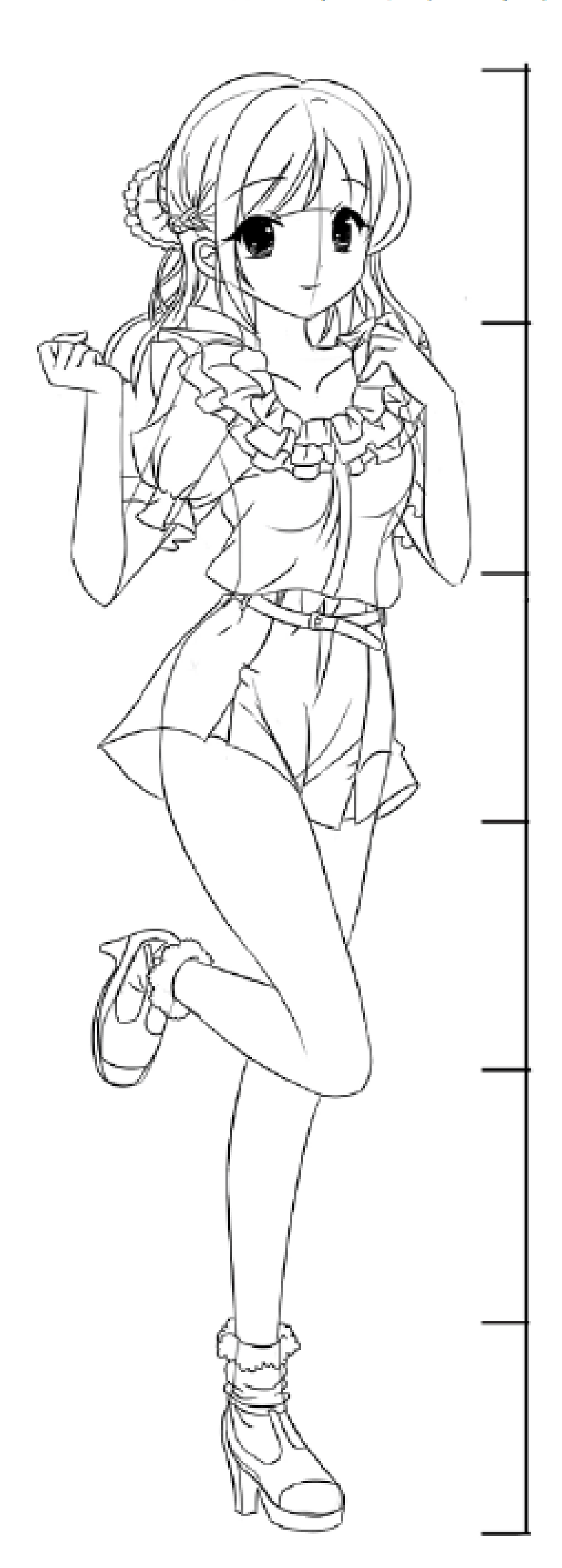
1 刻画头部，添加发丝，给发饰增加细节层次。



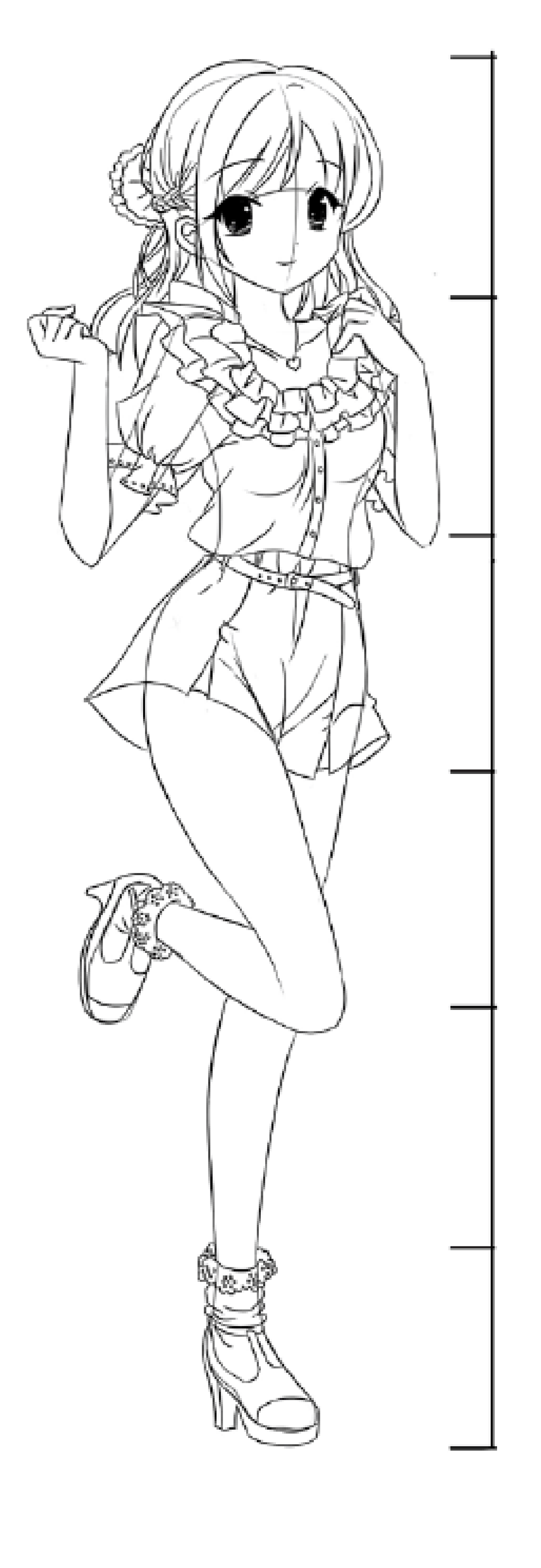
2 为衣服添加褶皱，褶皱不宜太密，也不可太疏。

2.1.6 衣服图案设定

衣服的图案与纹理可以成为丰富画面的元素，也可以调整画面的层次感。



1 细致描绘眼睛，注意高光，给发带加上图案。



2 刻画衣服，继续增加画面内容，可适当地增加纹理装饰。



2.2 更上一层楼——线稿草图进阶

更上一层楼，草图步骤完成后，要开始进行线条的整理与阴影部分的绘制。这一部分将使画面完善，完成最终的效果绘制。

2.2.1 擦除草图

刻画完毕之后，将多余的草图线条和辅助线擦除，再对主线条进行检查修改和整理。



1 从头部开始清理线稿，擦除线条连接处多余的线头，让画面清晰整洁。



2 继续下半身线条的清理。注意保持线条的流畅，对细节处可进行适当调节。

2.2.2 绘制阴影

阴影能增加一幅画的空间感、层次感，让画面变得厚重，让效果更加明显。画面人物身体受光来自右上方，绘制时要注意光源统一。



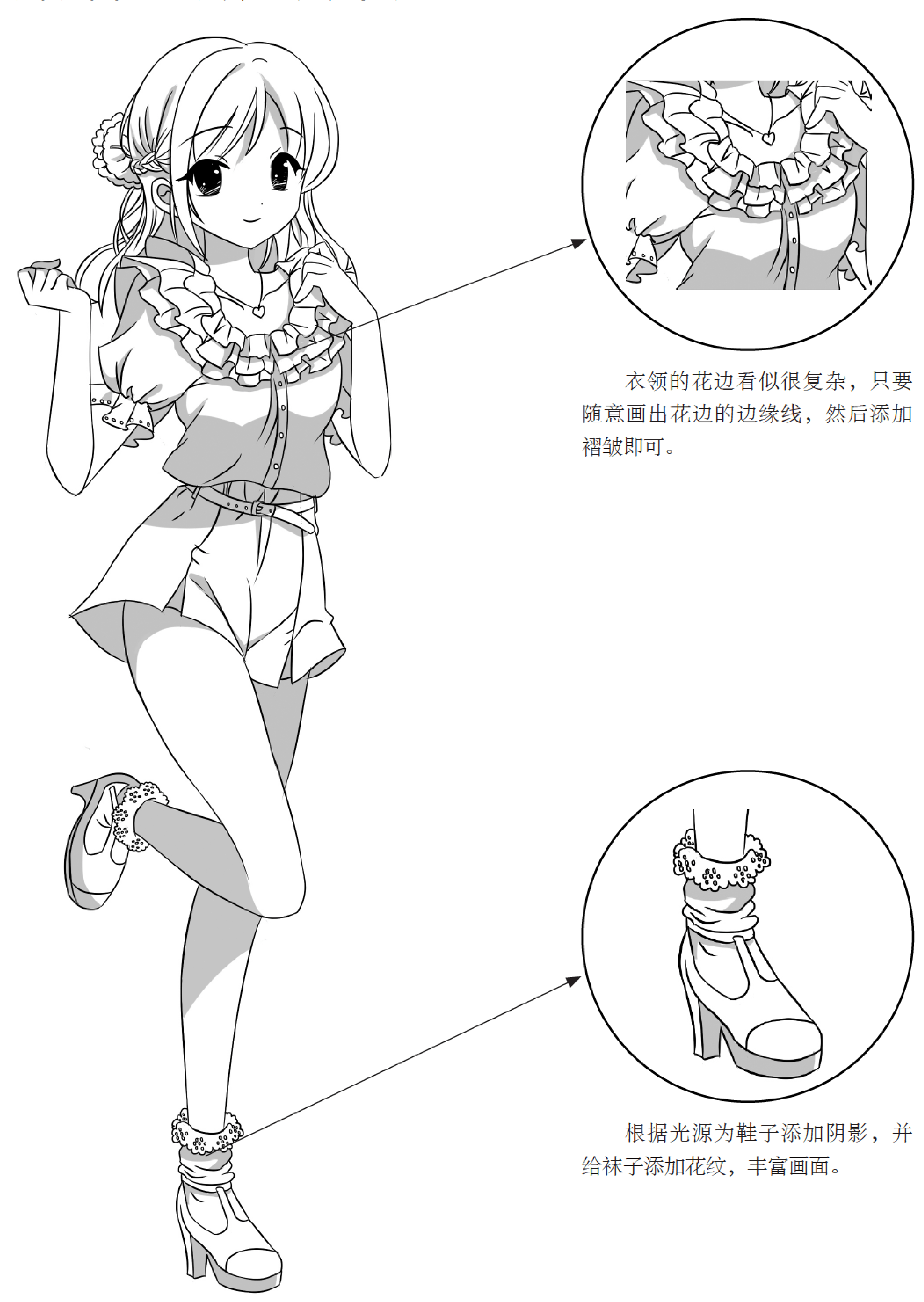
1 绘制阴影前，首先为场景设定光源，找出亮面与暗面。



2 根据光源绘制投影，投影要与光源统一，有规律。

2.2.3 整理画面

一幅画已基本完成。该人物站姿的比例大约6个头身比，虽然头发和衣服的层次比较多，但只要一步步地画下来，也不会很复杂。



衣领的花边看似很复杂，只要随意画出花边的边缘线，然后添加褶皱即可。

根据光源为鞋子添加阴影，并给袜子添加花纹，丰富画面。

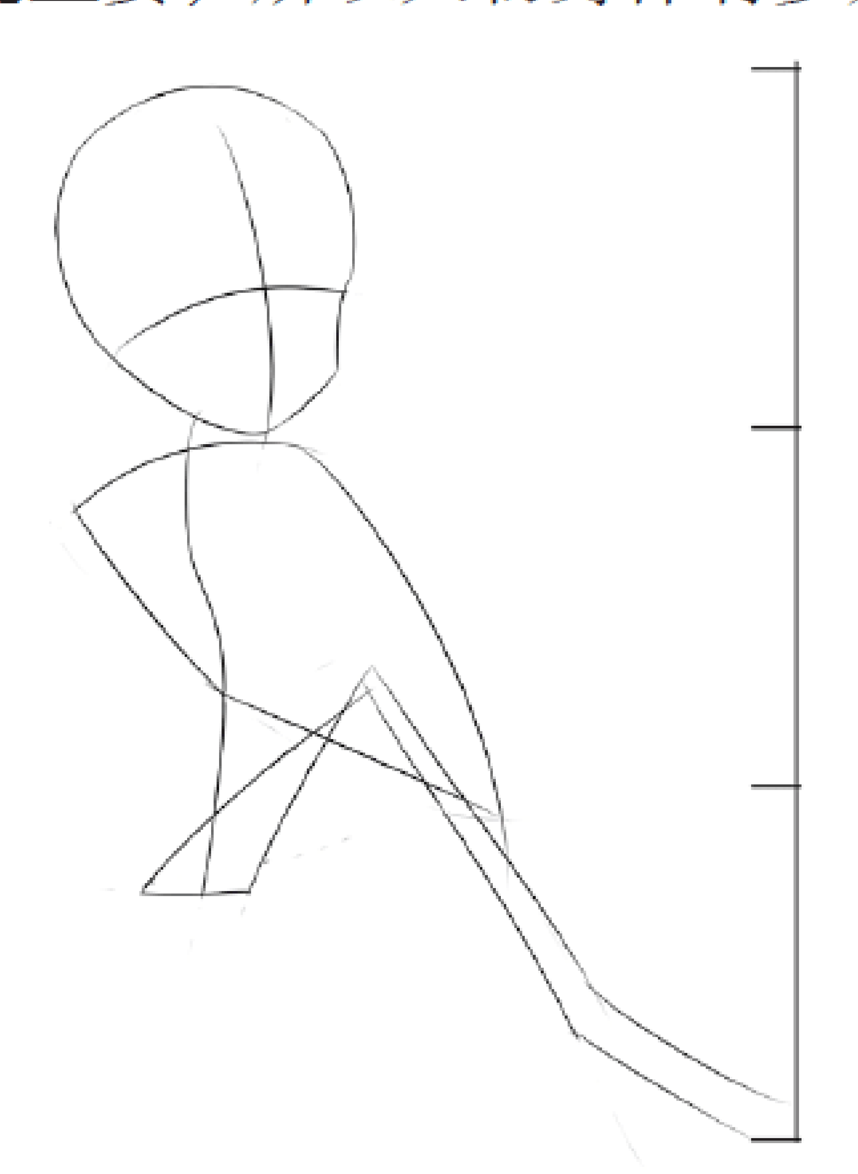
2.3　实战演练——线稿草图小试牛刀

经过对线稿草图的大概认识之后，相信读者对线稿草图的绘制规律和流程已经有了一个初步的掌握。本节将通过3个案例，由浅入深地进行实战演练，帮助读者更好地掌握线稿草图的绘制方法。

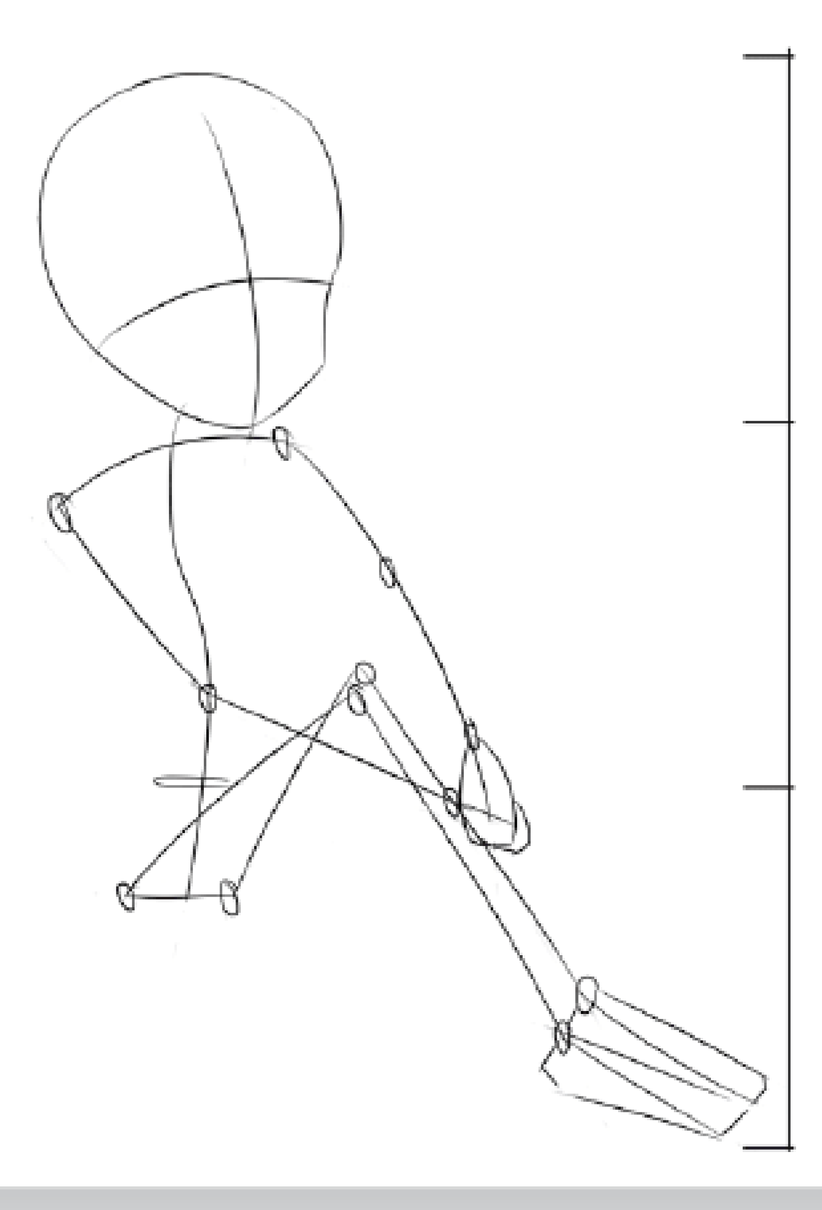
2.3.1　实战——初级演练

绘制草图

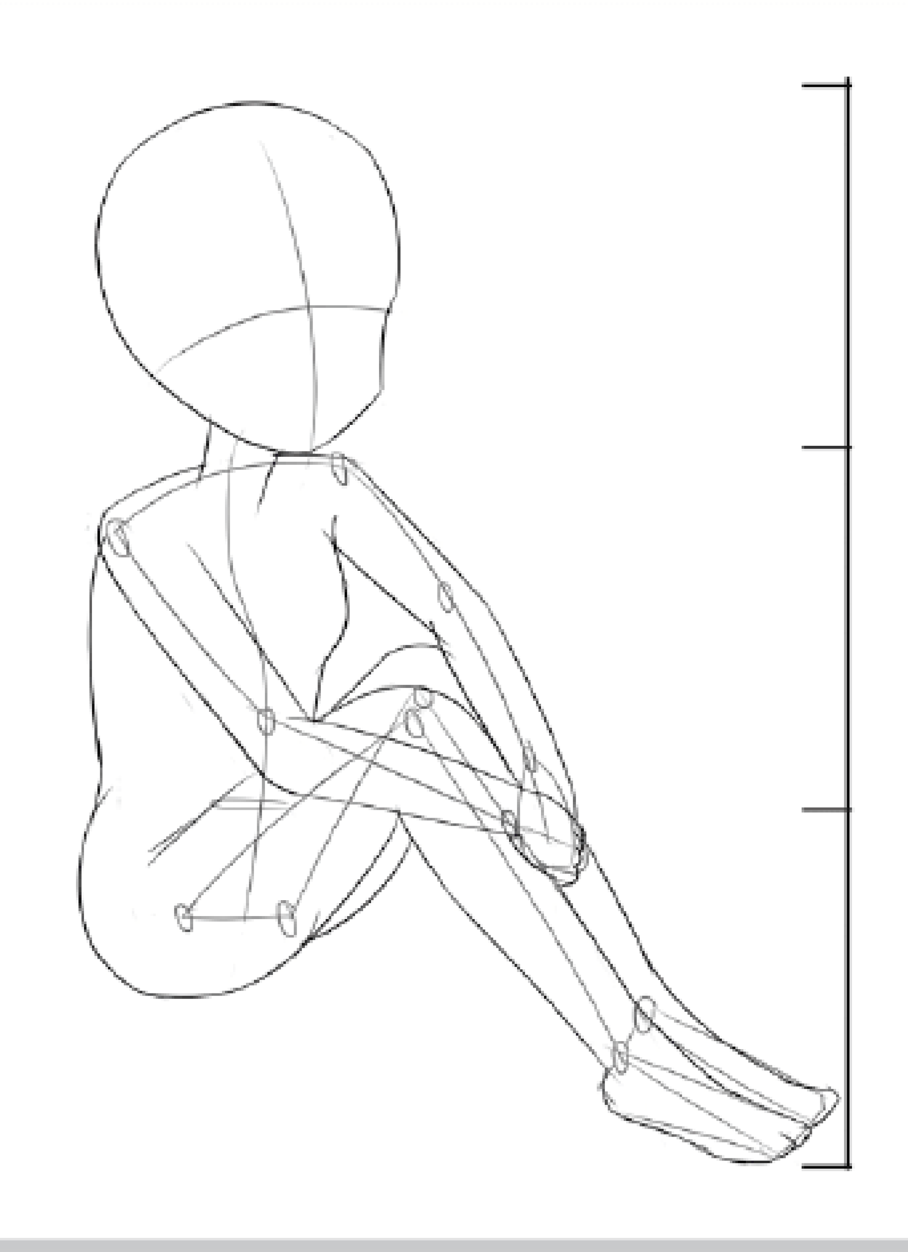
要想清楚自己所要绘制人物的动态造型。本例是画一个3头身的坐着的少女。因为要绘制的是坐姿，所以人物身体有多处透视变化，在画的过程中应该多多注意。



1　用线条画出人物动势，这是一个坐着的姿势，所以比例为3个头长。



2　用小圆圈标记出人物的关节，确定好关节比例，以便后期绘制。



3　在动势已定好的基础上，依照关节与线条简单地画出人物的身体结构。



4　简单画出五官，初步勾勒出头部轮廓，确定好头发的走向。

整理画面





5 初步勾勒出衣服的轮廓，以便后期绘制。

6 开始细致地描绘眼睛，注意高光。刻画头部，添加发丝，给发饰增加细节层次。





7 在衣服上添加褶皱，褶皱通常出现在关节较为密集处，既不可太密，也不可太疏。

8 根据光源用排线法绘制投影，投影要与光源统一，有规律。

9 通过上面几个步骤，一个萌萌的少女形象就基本完成了。她穿着可爱的连衣裙坐在地上，神态安静，装扮得很休闲，显得十分清新自然。



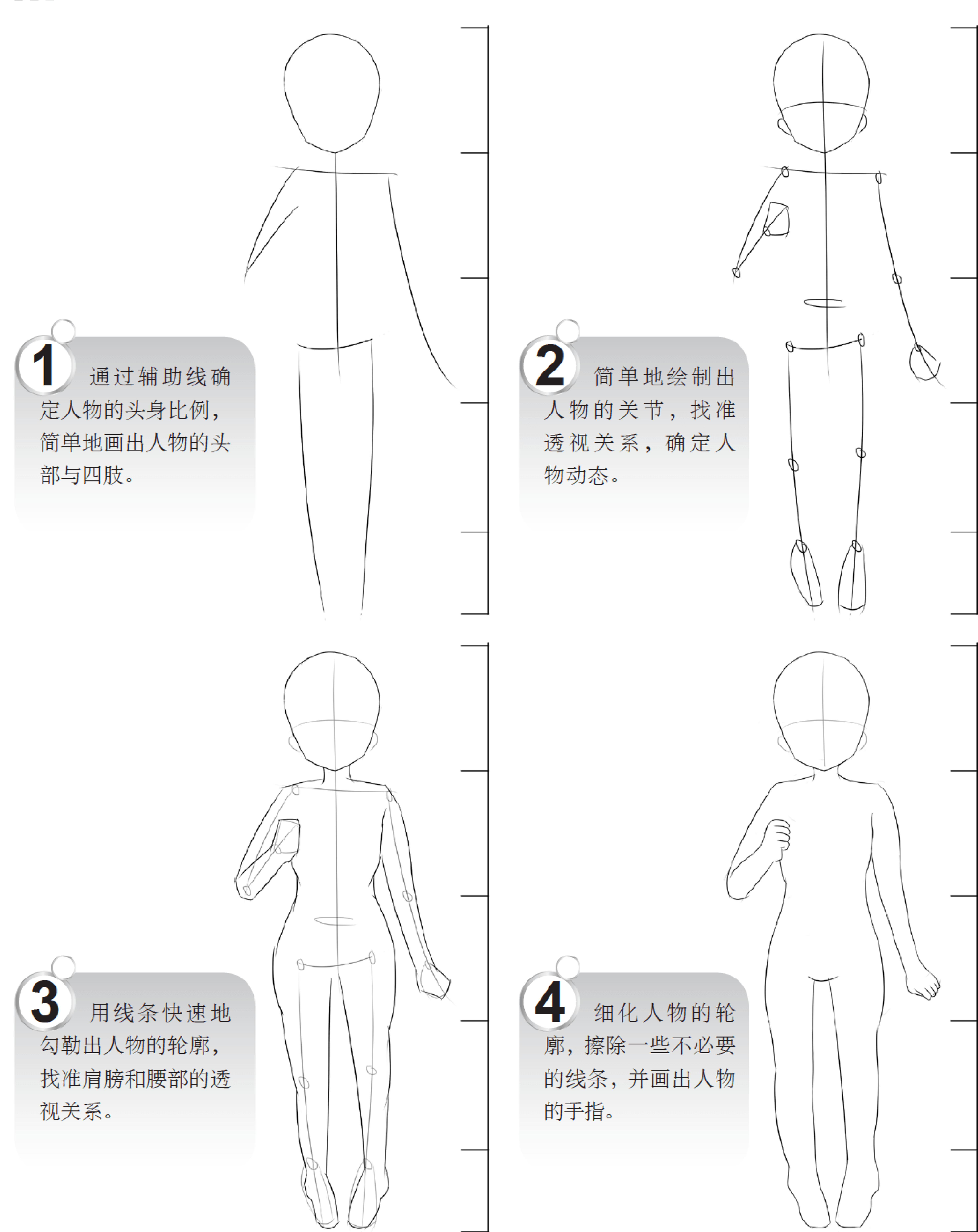
注意神态的细致刻画，绘制腮红会使人物更有生气。

在整体的头发上加一些零碎的头发以打破呆板生硬的画面。

2.3.2 实战——中级演练

在画这幅站姿人物时，首先需要把握好身高比例，因为人物比较瘦小，所以大概是4个半头身高。在造型没有确定之前不要盲目地往后画，一步一步来，才是画好人物的关键。

绘制动态

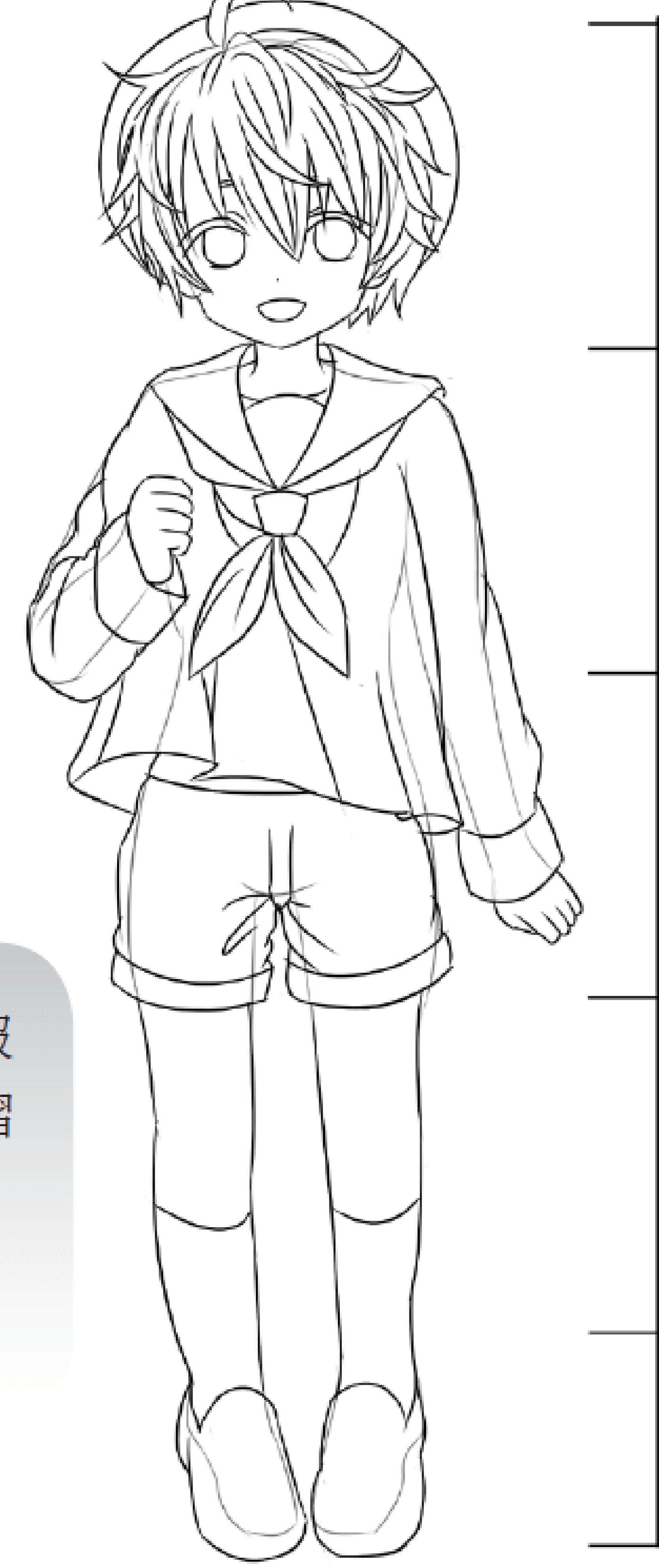


绘制草图



5 根据人物的轮廓绘制衣服，找准五官的位置，注意衣纹之间的穿插关系。

6 给发梢添加线条，加强头发的层次感。注意线条要有粗细变化，不要显得生硬呆板。



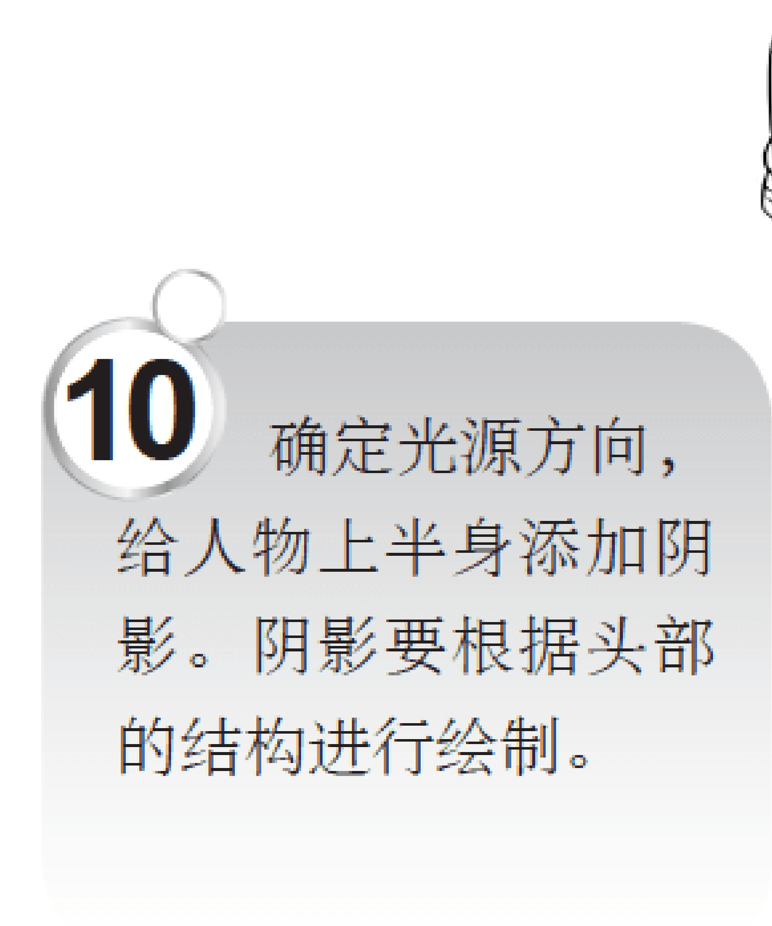
7 根据动态和衣服本身的造型，画出褶皱，线条要轻松流畅，给人物增加层次感。



8 刻画衣服，继续增加画面内容，在空虚的地方适当增加衣服的纹理装饰。

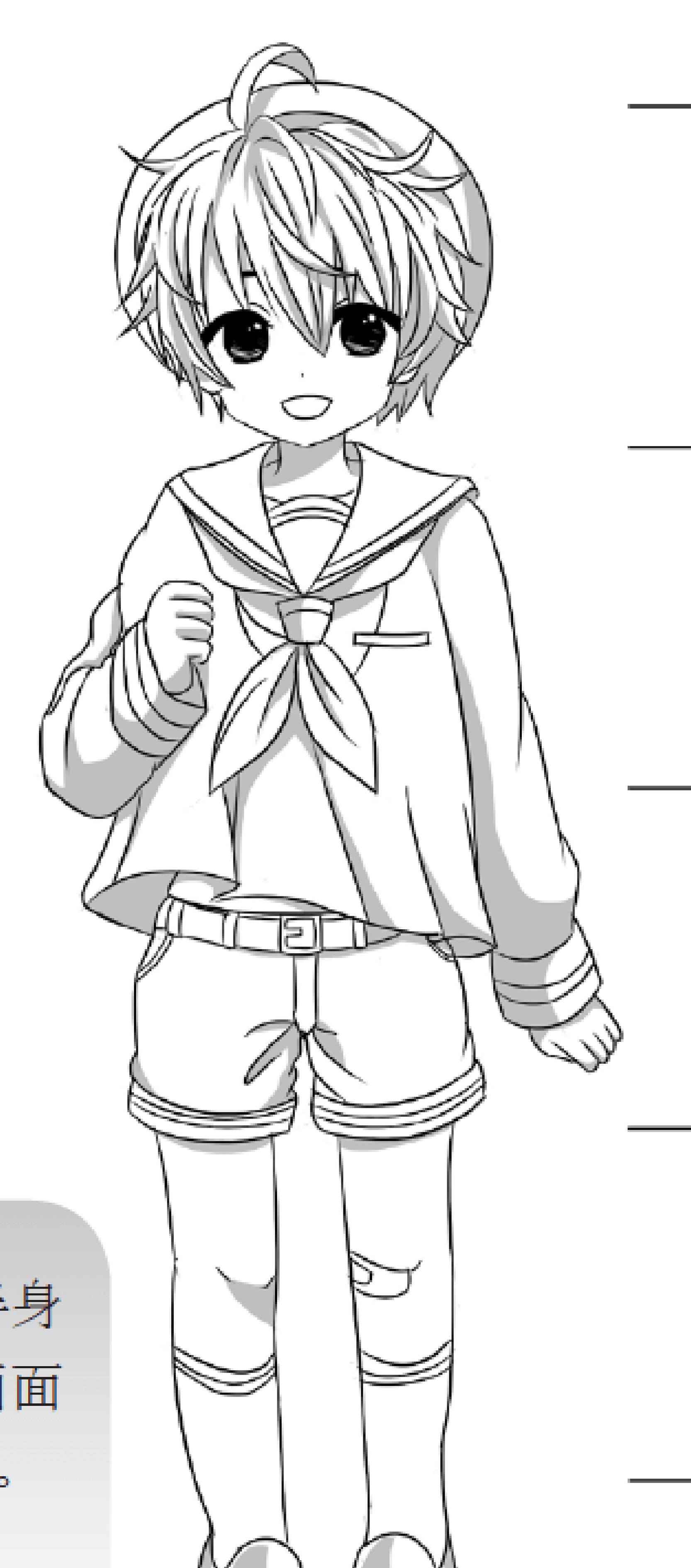
整理画面





9 整理草图，擦掉不必要的线条，让整个画面保持整洁。

10 确定光源方向，给人物上半身添加阴影。阴影要根据头部的结构进行绘制。





11 给人物的下半身添加阴影，增强画面的立体感和层次感。

12 给人物添加固有色，较深颜色的衣领和裤子，给人稳重的感觉。画面对比也强烈一些。

13 整理画面，一个穿着水手服的萌系人物绘制完成。画人物时多从大局入手，先整体再局部，线条应流畅干脆、一气呵成，做到疏密有致、丰富生动。



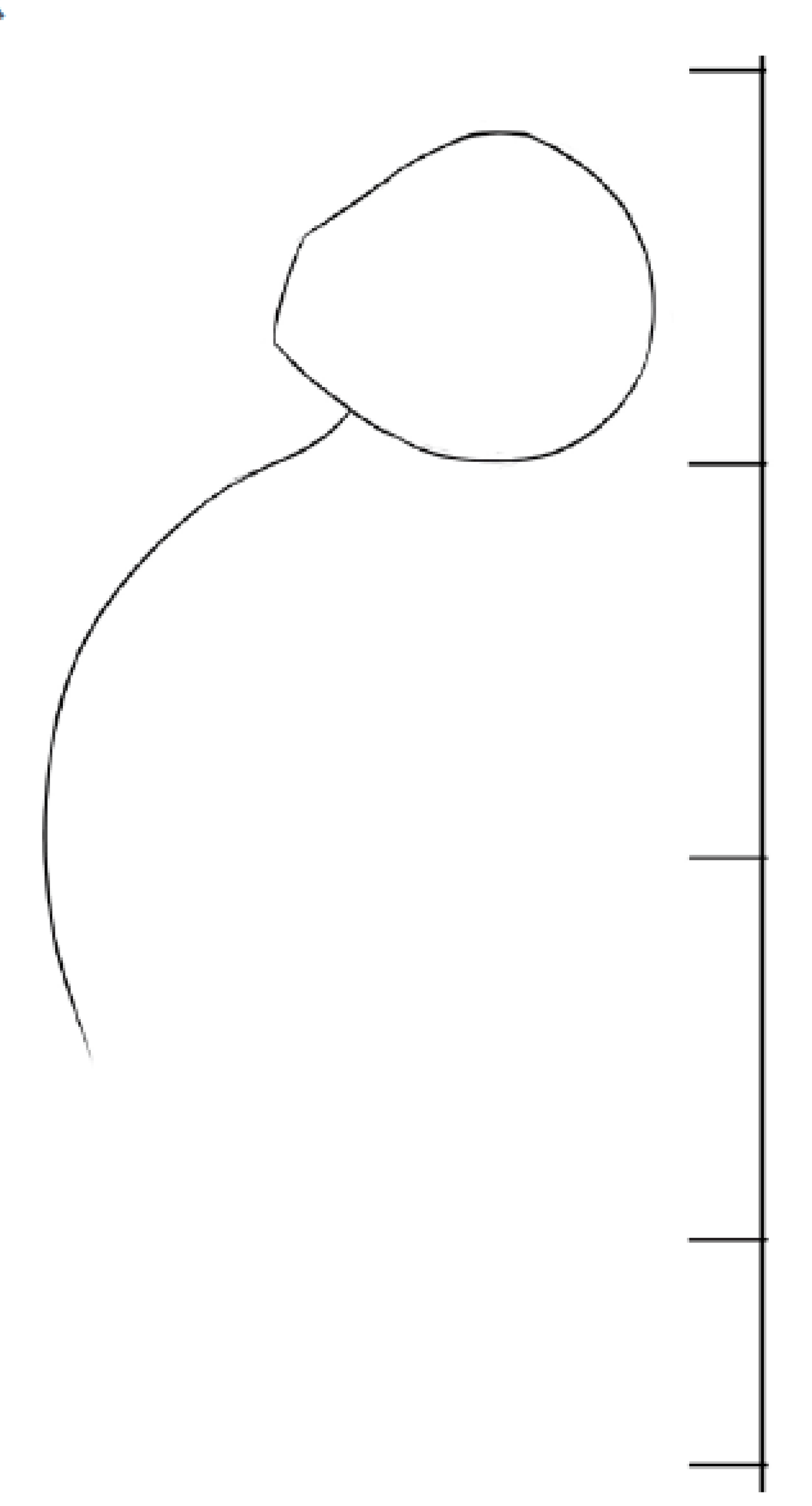
注意由于头发的层次变化而形成的阴影的变化。

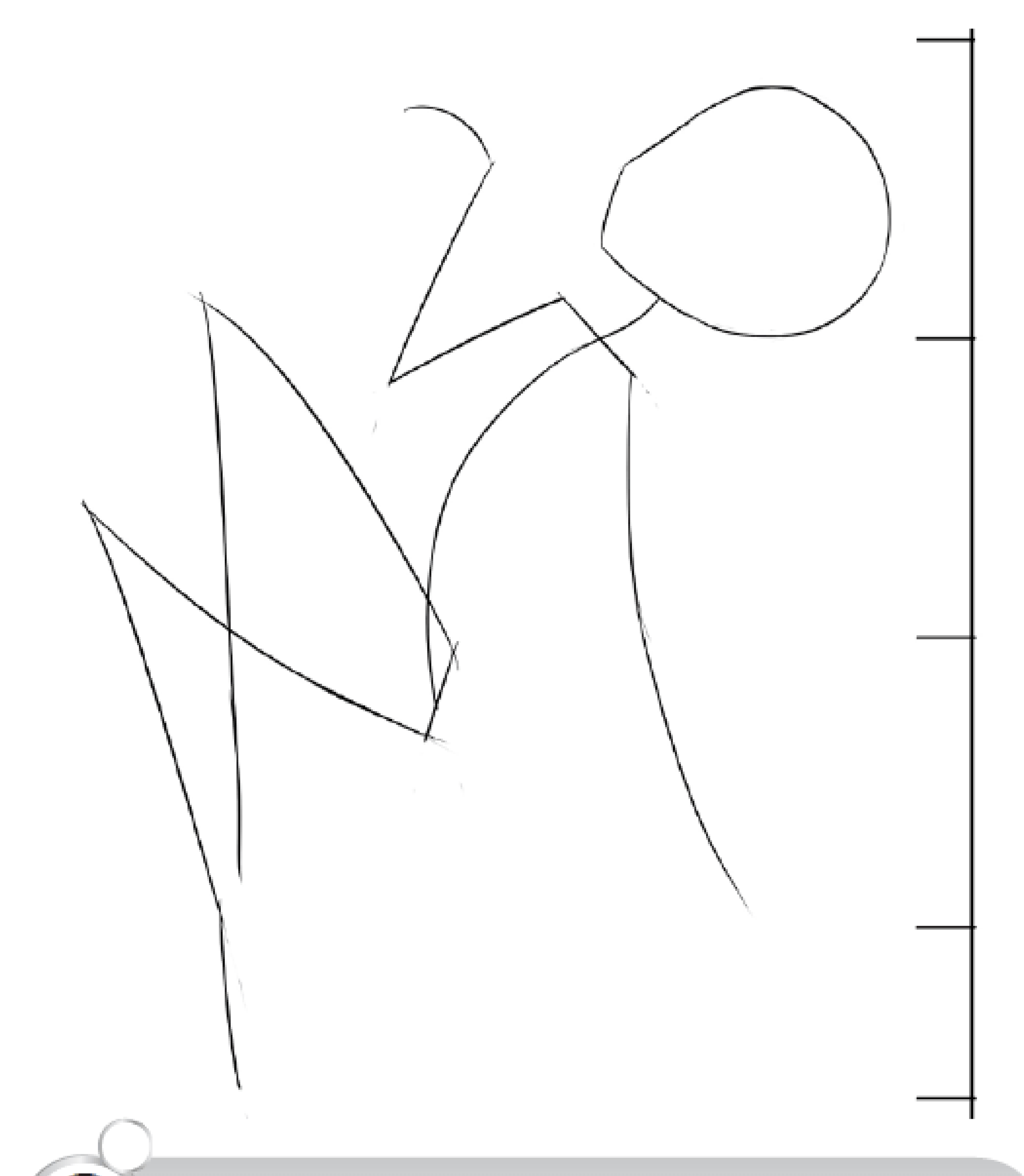
多层次的褶皱会使服装显得更精致，从而增加画面的美感。

2.3.3 实战——高级演练

在画这幅后仰的坐姿人物时，首先需要把握好人体的比例，人物的身高大概是3个半头身。把握好人物的动态与透视关系是画好这张画的关键。

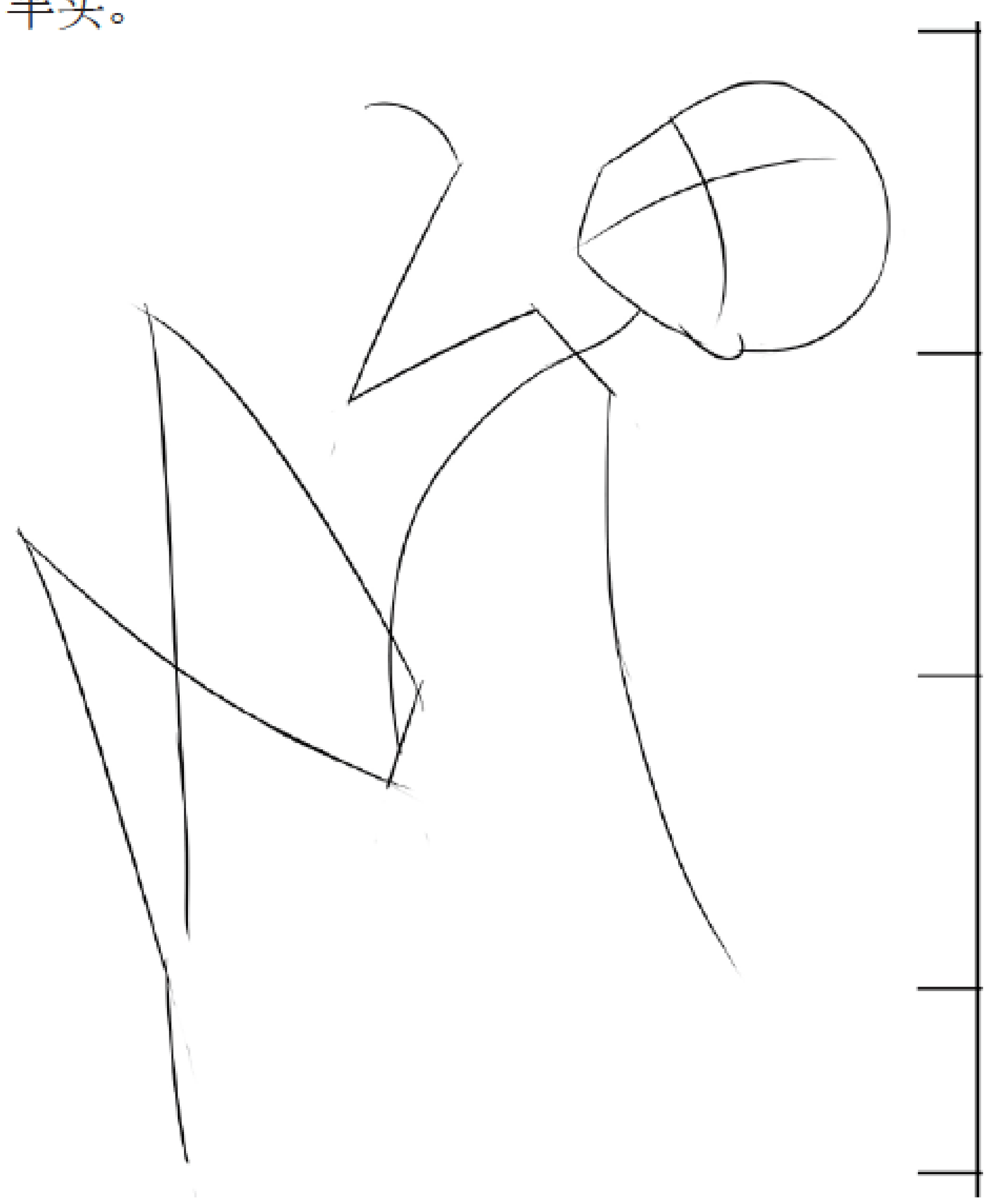
绘制动态

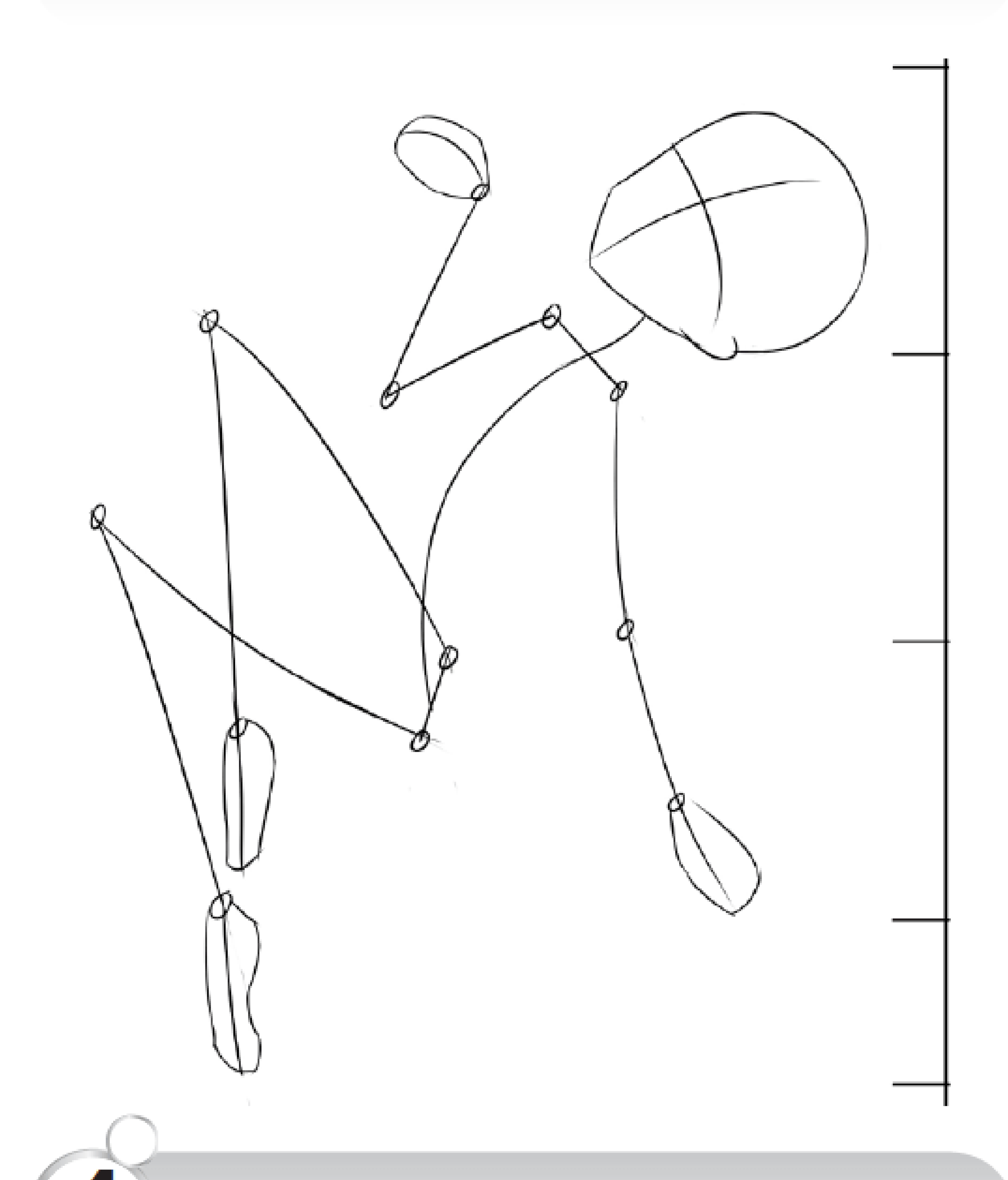




1 用线条和圆圈表现人物的头部和躯干，本案例中人物的姿态为后仰坐姿，高度为3个半头。

2 用线条在躯干上画出四肢，通过手与脚表现出人物的动作的坐姿形态。

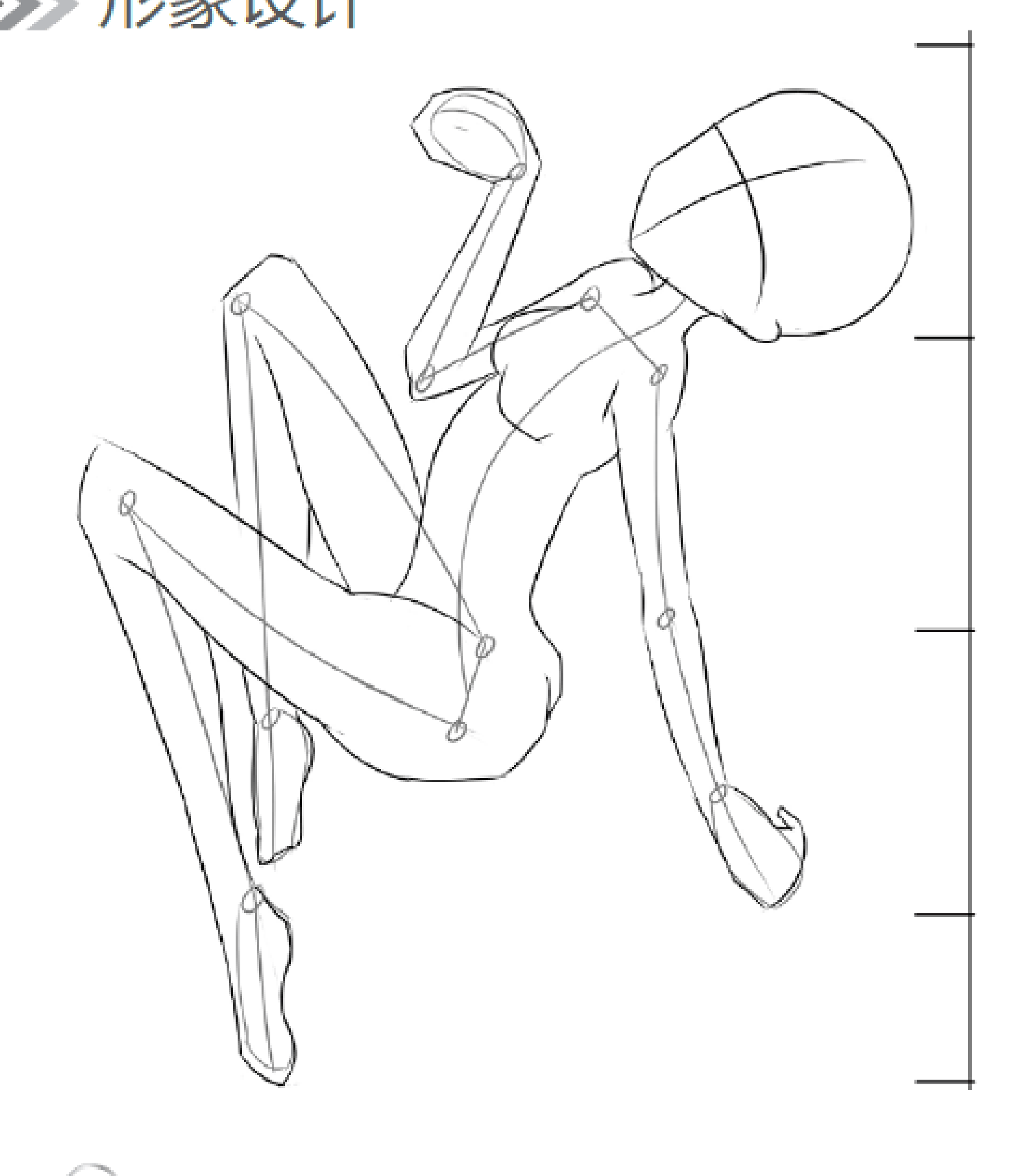




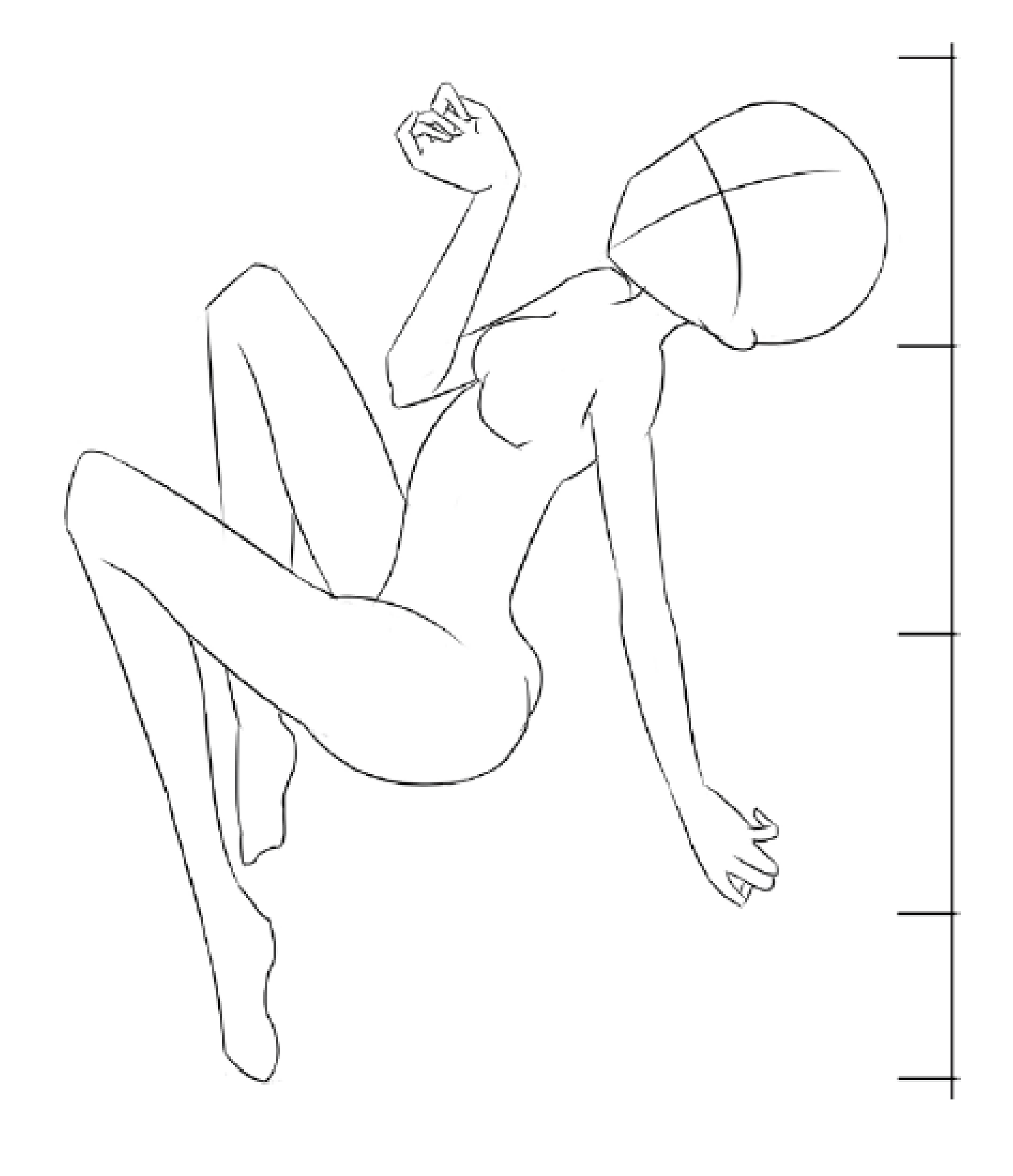
3 大致地勾勒出面部的十字线，确定五官的位置。

4 人物的关节是把握动态的关键，大致地画出人物的关节。

形象设计



5 根据之前确定下来的动作和关节草图，大致画出整体的结构。



6 详细描绘出人体的形态结构，把握住人物的重心，绘制出纤细的手脚。



7 根据人物的身体结构给人物绘制大致的头发和衣服的轮廓线。

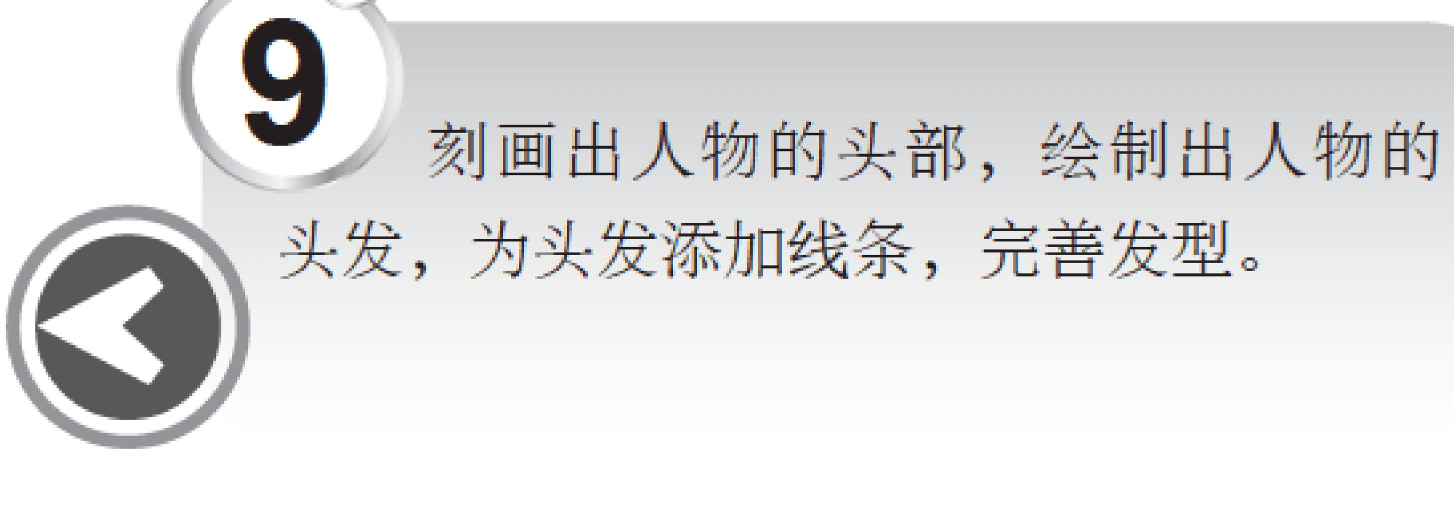


8 在大致形体的基础上，简单地勾勒出五官，进一步给全身添加细节，增加全身的层次感。



深入刻画

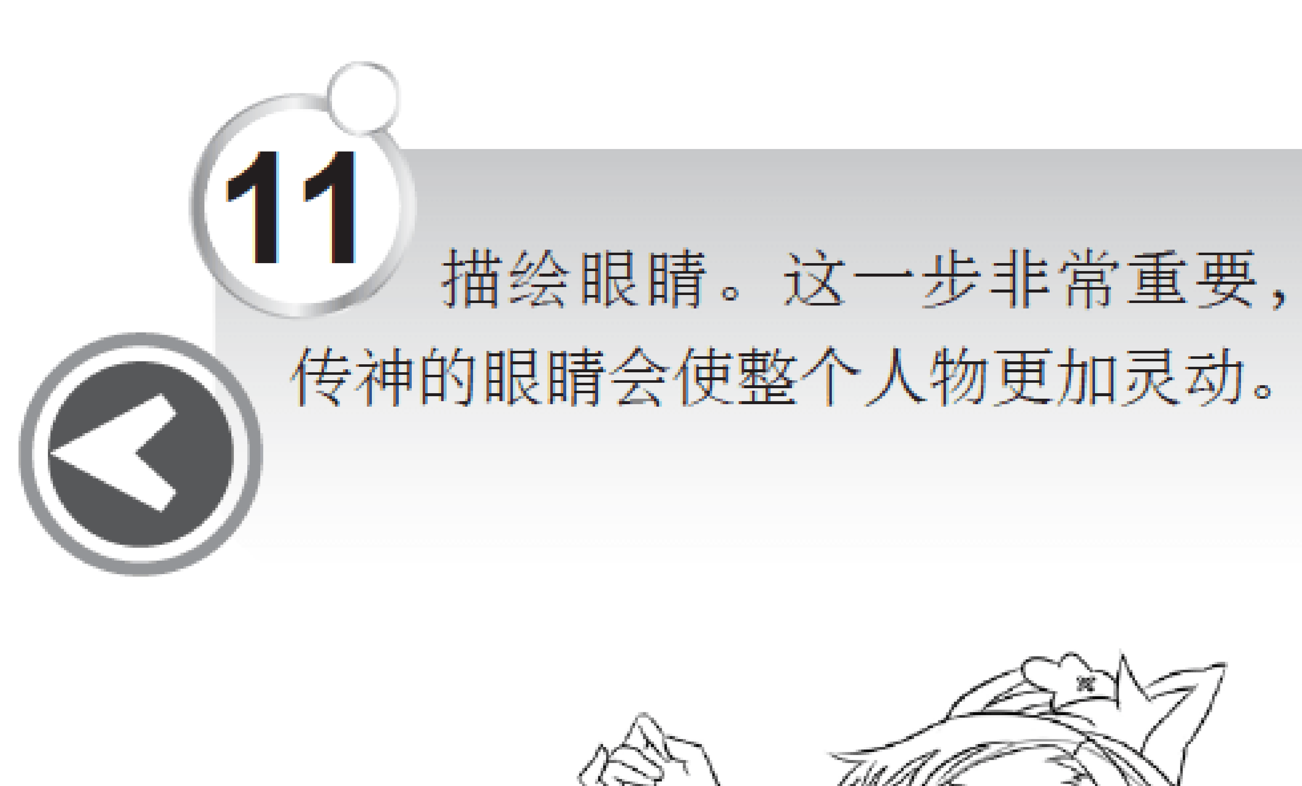




9 刻画出人物的头部，绘制出人物的头发，为头发添加线条，完善发型。



10 详细地刻画人物衣服上的褶皱，使人物更加立体化，更加精美，使画面更丰富。



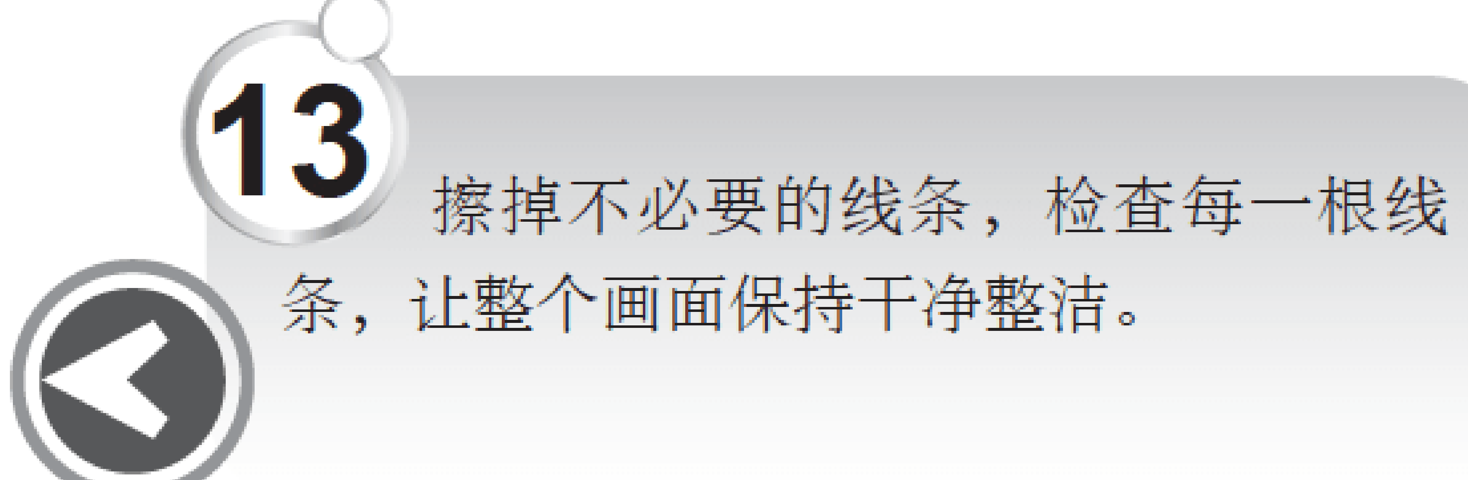
11 描绘眼睛。这一步非常重要，传神的眼睛会使整个人物更加灵动。



12 刻画衣服，继续增加画面内容，适当增加纹理装饰。

整理画面





13 擦掉不必要的线条，检查每一根线条，让整个画面保持干净整洁。



14 给人物添加固有色，使用较浅的颜色做头发固有色，使得人物更加可爱。裙子和袜子使用较深的颜色。



15 给人物的头发添加阴影。头发的阴影面积很大，因为披散掉落在人物的背后，被身体挡住的部分都应有阴影。



16 给人物服饰添加阴影，小腿向后弯曲都会有阴影。

17 整理画面，一个坐着的呆萌少女绘制完成，微微向后仰的身体、可爱无辜的表情，使人心动不已。



多层次的褶皱会使服装显得更精致，从而增加画面的美感。

注意由裙子的层次变化而形成的阴影的变化。

第3章

头部的多种绘制技法



头部是人物漫画绘制的重点，精彩的头部表现，更是绘制萌系少女的基础。本章主要为读者讲解头部的造型，如头部的骨骼与肌肉；讲解脸型的变化，如桃子脸、三角脸、包子脸、凸型脸、椭圆脸等；讲解头部在不同角度下透视的表现，如平视正面、平视侧面、仰视效果、俯视效果；讲解人物五官的绘制技法，如绘制眉毛、绘制眼睛、绘制鼻子、绘制嘴巴、绘制耳朵；讲解不同年龄段头部的表现，如幼年型、少年型、成年型等头部的绘制技法。

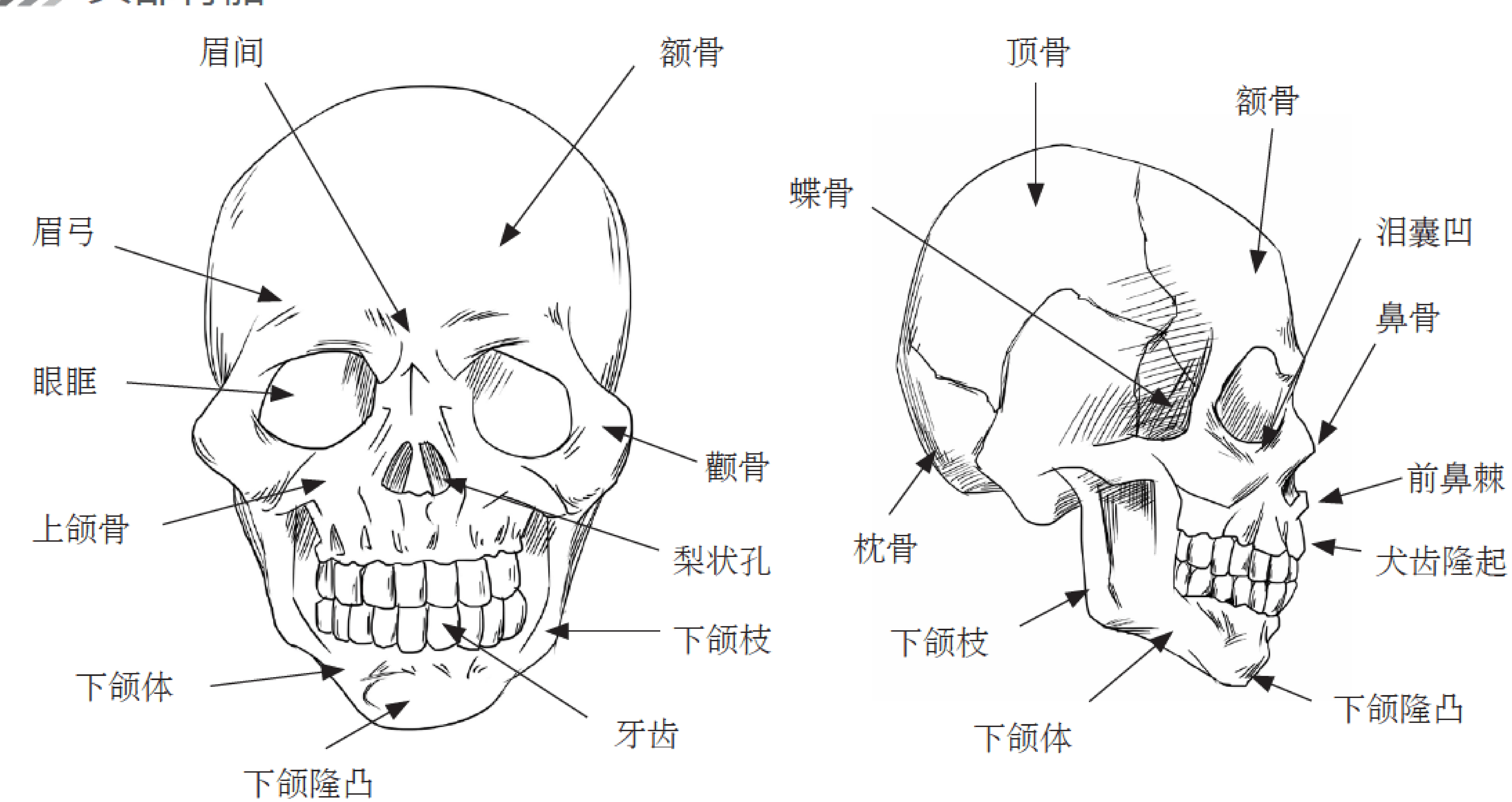
3.1 了解头部的造型

头部是漫画角色最重要的组成部分，而“萌”的表现，头部更是起着决定性的作用。角色想要表达情感，最直接的方法是通过表情来表现。想要绘制出生动的表情，就要了解头部的结构变化。

3.1.1 头部的骨骼与肌肉

了解头部的骨骼结构和肌肉表现，能够帮助读者更好更快地掌握头部的绘制。

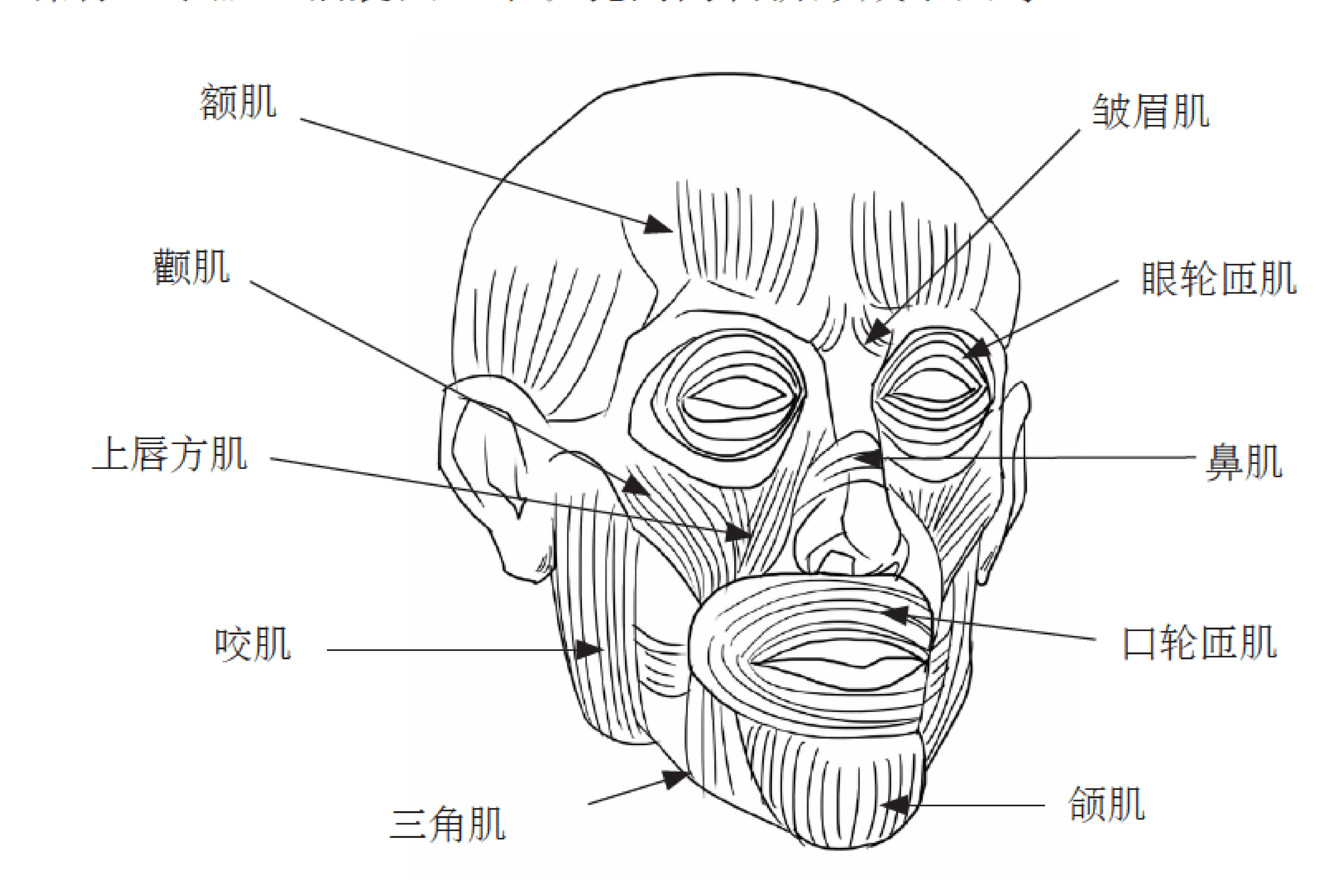
头部骨骼



观察骨骼之后，我们可以很明确地区分出头部的结构变化，如面部眉弓、颧骨、鼻骨、下巴、下颌枝凸起，蝶骨、眼眶、泪囊凹、梨状孔向内转折形成下凹等。

头部肌肉

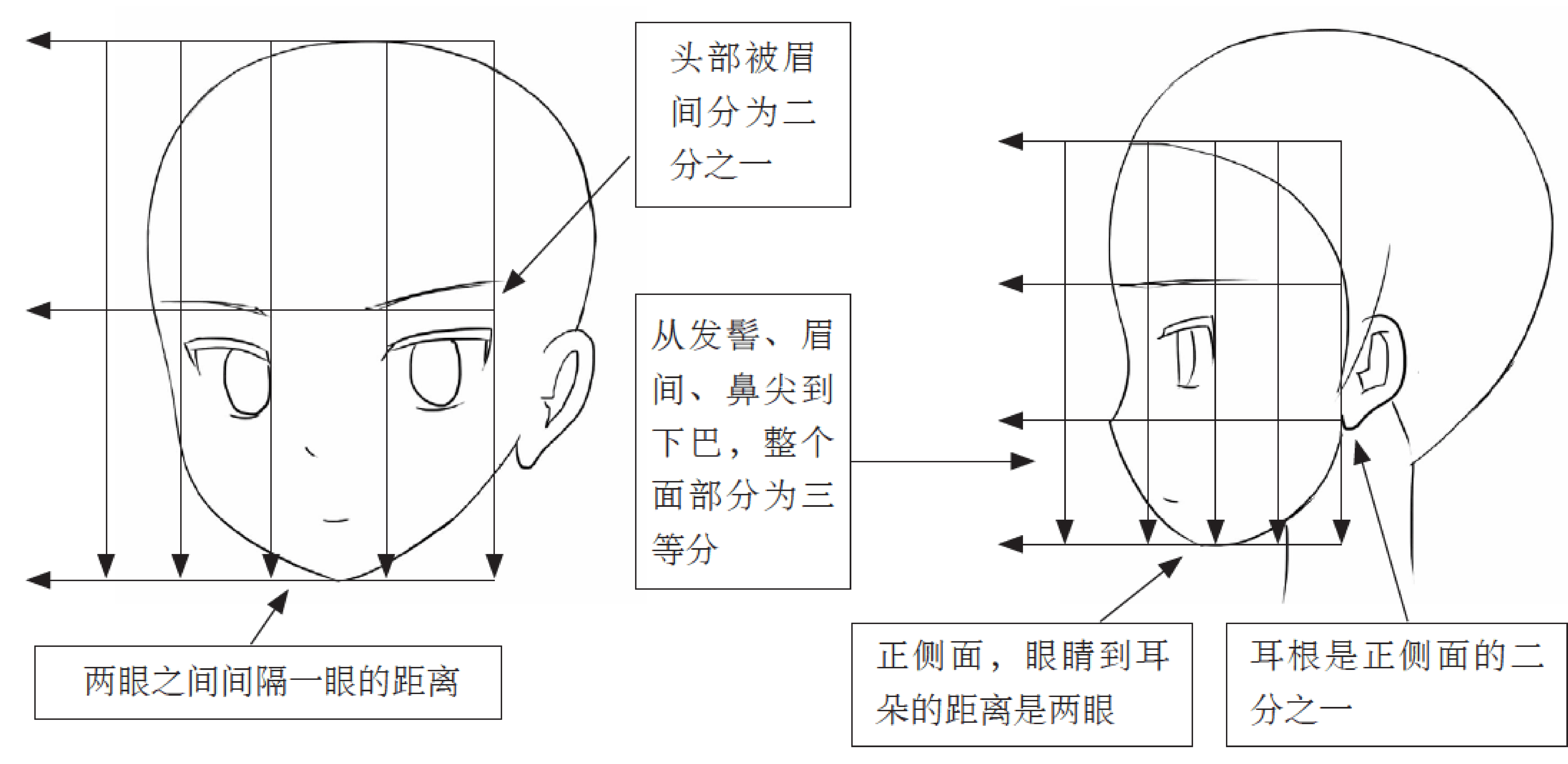
肌肉只有在拉伸时，才会形成表情变化。观察结构图，额肌表现人的额头；凸起的眼轮匝肌表示眼眶的位置；颧肌、咬肌、三角肌形成饱满的脸部；颌肌形成凸起的下巴。



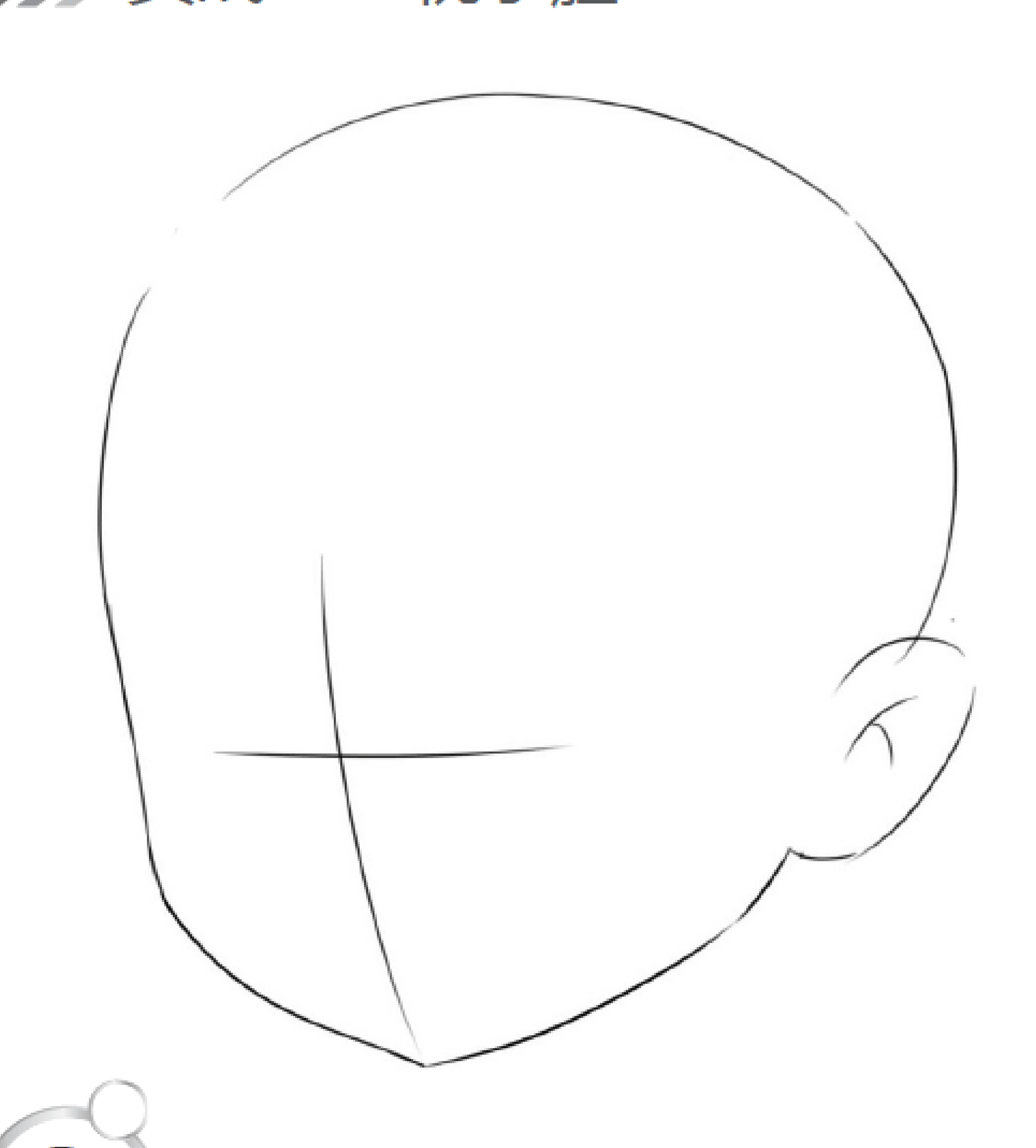
3.1.2　掌握脸型的变化

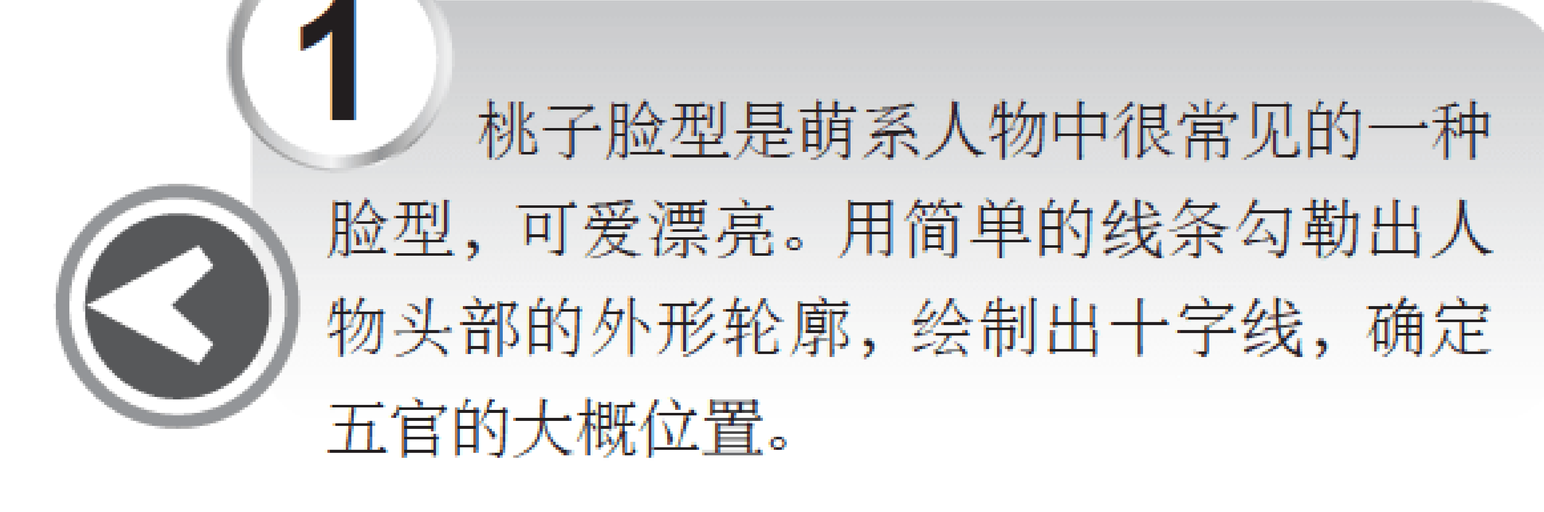
人的脸型有很多种，下面将为读者介绍萌系人物中常见的几种脸型。要想掌握脸型的变化，首先要了解头部的比例。人的头部虽然各有不同，但比例都有着固定的规律，例如正面时，人脸是对称的，正侧面时，耳朵会在头部中分线上。

萌系人物头部的基本比例



实战——桃子脸



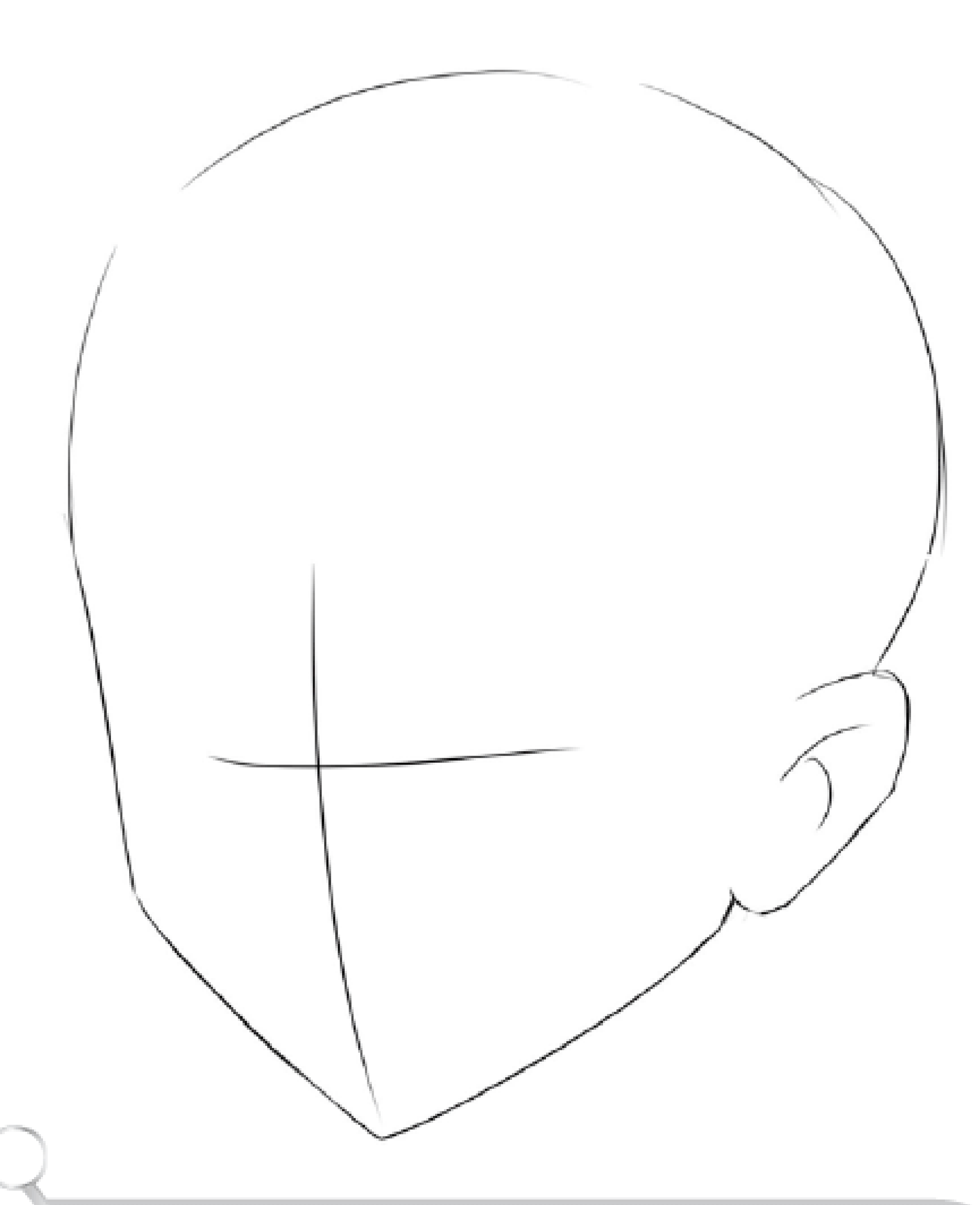


1　桃子脸型是萌系人物中很常见的一种脸型，可爱漂亮。用简单的线条勾勒出人物头部的外形轮廓，绘制出十字线，确定五官的大概位置。

2　根据头部轮廓，绘制出人物的眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵。注意瞳孔不要全黑，要有灰色和高光；人物的鼻子和嘴巴要小巧，这样脸部才会更加好看。



实战——三角脸



1 三角脸型较为成熟，适合御姐类形象。用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，绘制出十字线，确定五官的大概位置。

2 根据头部外形轮廓，绘制出人物的五官，加深眉毛，加深上眼睑、加深瞳孔以及周边，添加灰色，点上高光，刻画出眼睛。





实战——包子脸



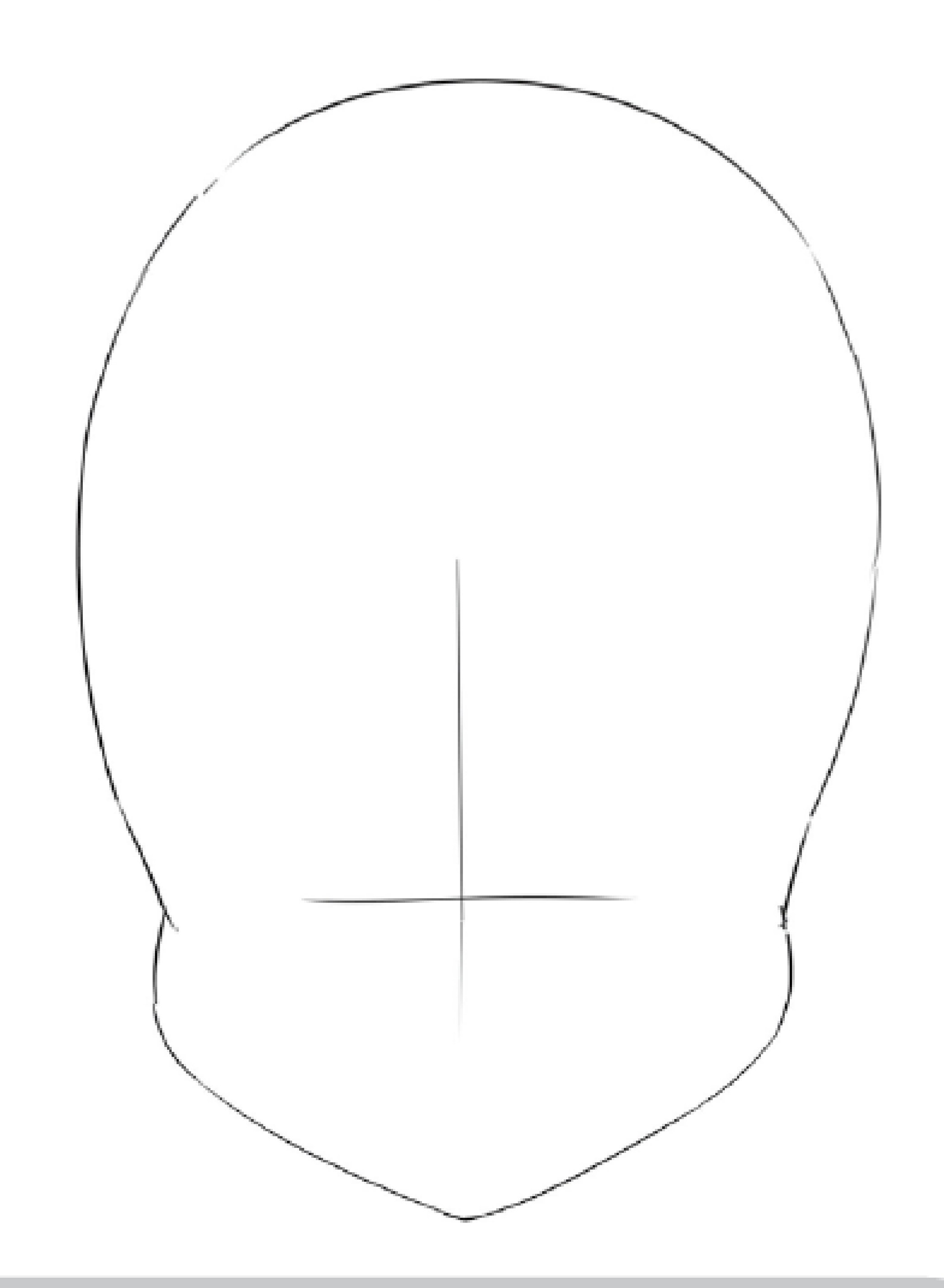
1 这种脸型下巴不会很突出，脸部有婴儿肥的鼓起，看起来像个包子。用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，绘制出十字线。

2 根据头部轮廓线绘制出人物的五官，眉头微皱，眉梢偏低，表现出人物无奈的神色。





实战——凸型脸

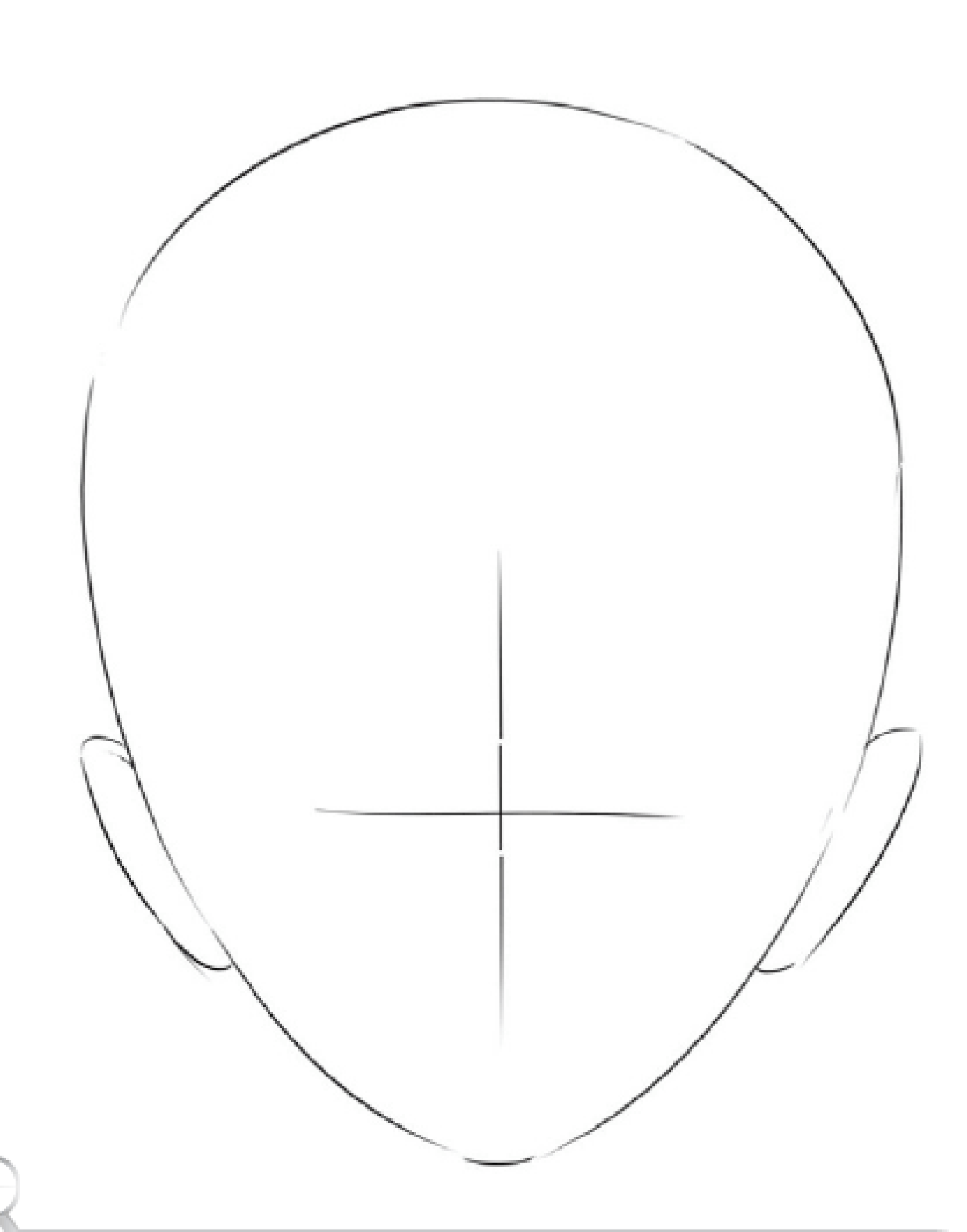


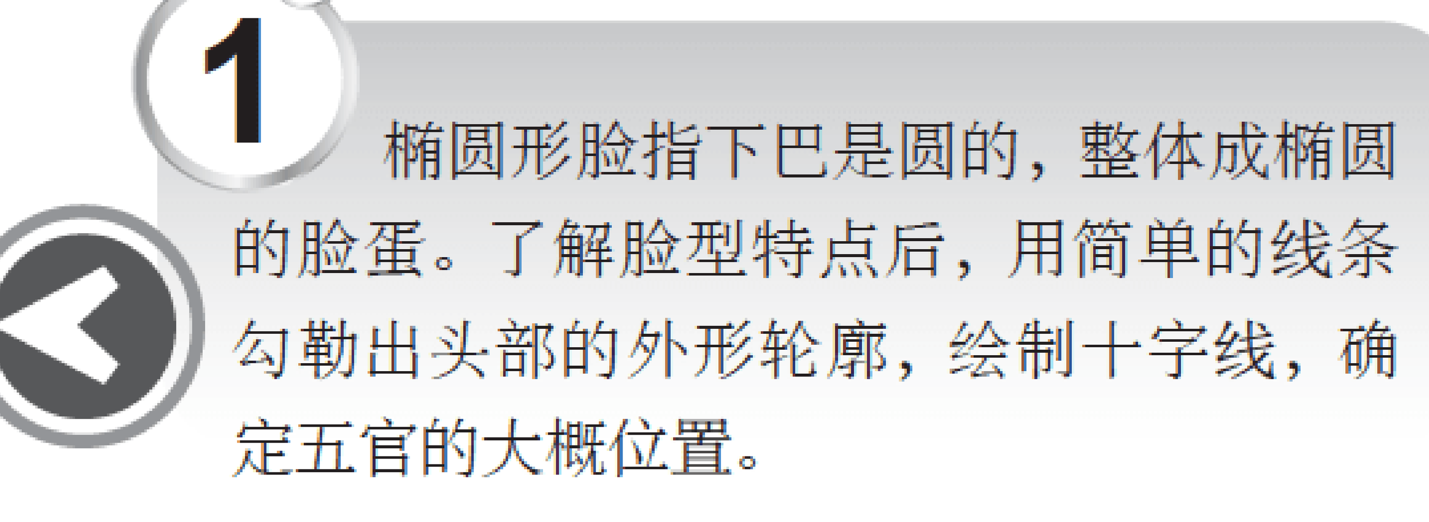
1 凸型脸是指两边脸蛋形成明显凸起的脸。了解脸型的特点后，用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，绘制十字线，确定五官的大概位置。

2 根据头部轮廓绘制出眉毛，画出双眼和眼窝，绘制出鼻子、嘴巴、耳朵。注意眼睛因为睫毛的缘故，要更深，这样面部会更加生动。

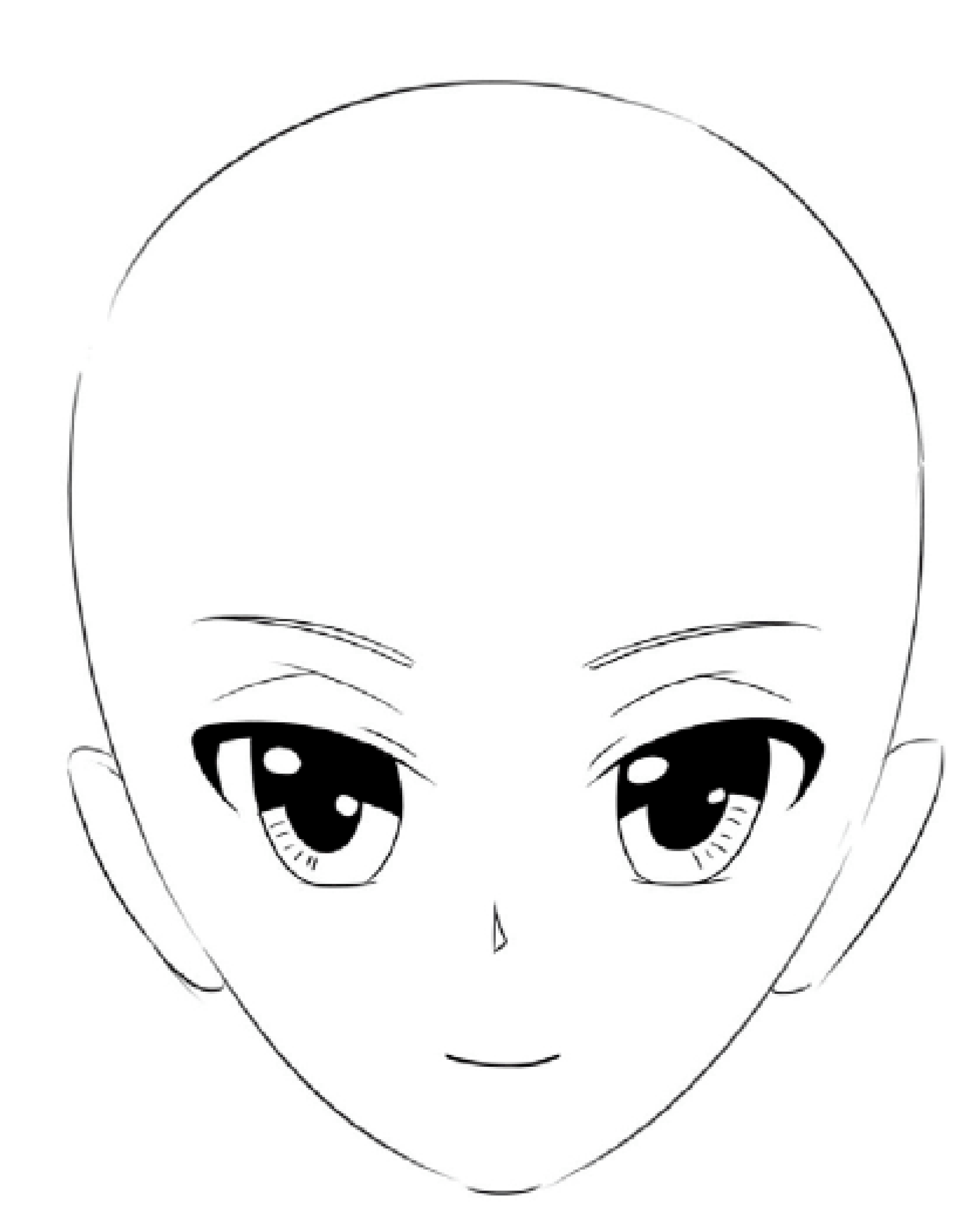


实战——椭圆脸





1 椭圆形脸指下巴是圆的，整体成椭圆的脸蛋。了解脸型特点后，用简单的线条勾勒出头部的外形轮廓，绘制十字线，确定五官的大概位置。



2 绘制出五官，加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔上方、中间和周边。在瞳孔中自上而下绘制逐渐变浅的线条，作为灰面，点上高光，绘制出眼睛。



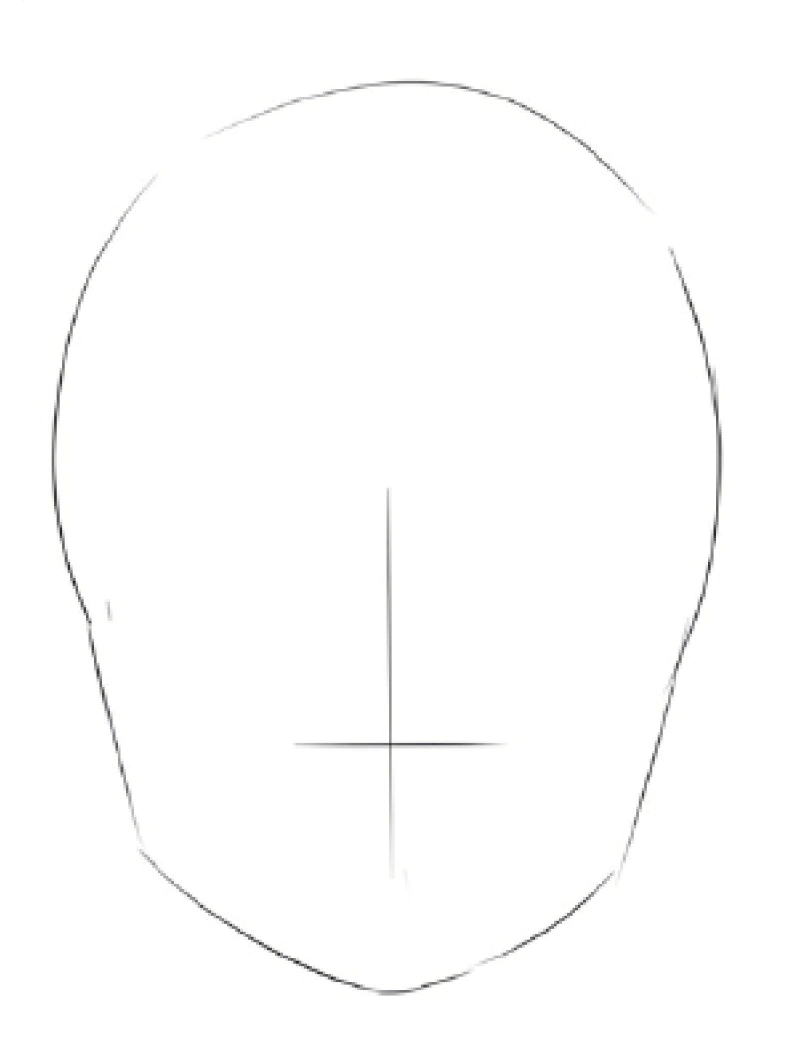


3.2 头部透视的表现

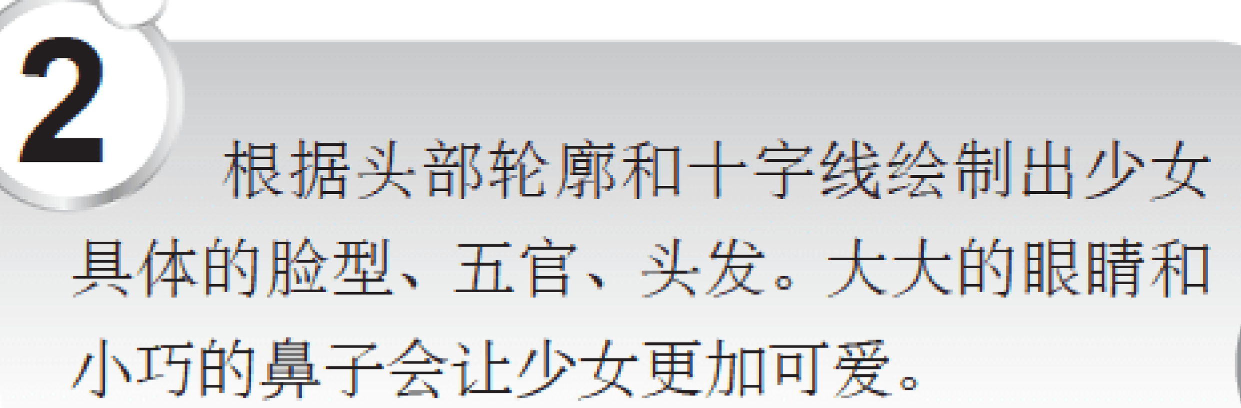
从不同的角度看，头部的轮廓会发生不同的变化，这是因为透视关系的原因。例如头部若在水平线之上，则人物的脸型就会放大，头顶会缩小；头部若在水平线之下，则人物的脸型就会变小。接下来将介绍几种不同透视下头部的变化。

3.2.1 实战——平视正面

正面时，面部的透视在同一水平线上，透视变化很小，左右几乎是对称的。



1 用简单的线条勾勒出少女秀气的头部轮廓，绘制出十字线，确定五官的大概位置。



2 根据头部轮廓和十字线绘制出少女具体的脸型、五官、头发。大大的眼睛和小巧的鼻子会让少女更加可爱。





3 加深眉毛，加深上眼睑和瞳孔上方、中间，以及周边，再从上至下添加灰色，点上高光，刻画出眼睛。

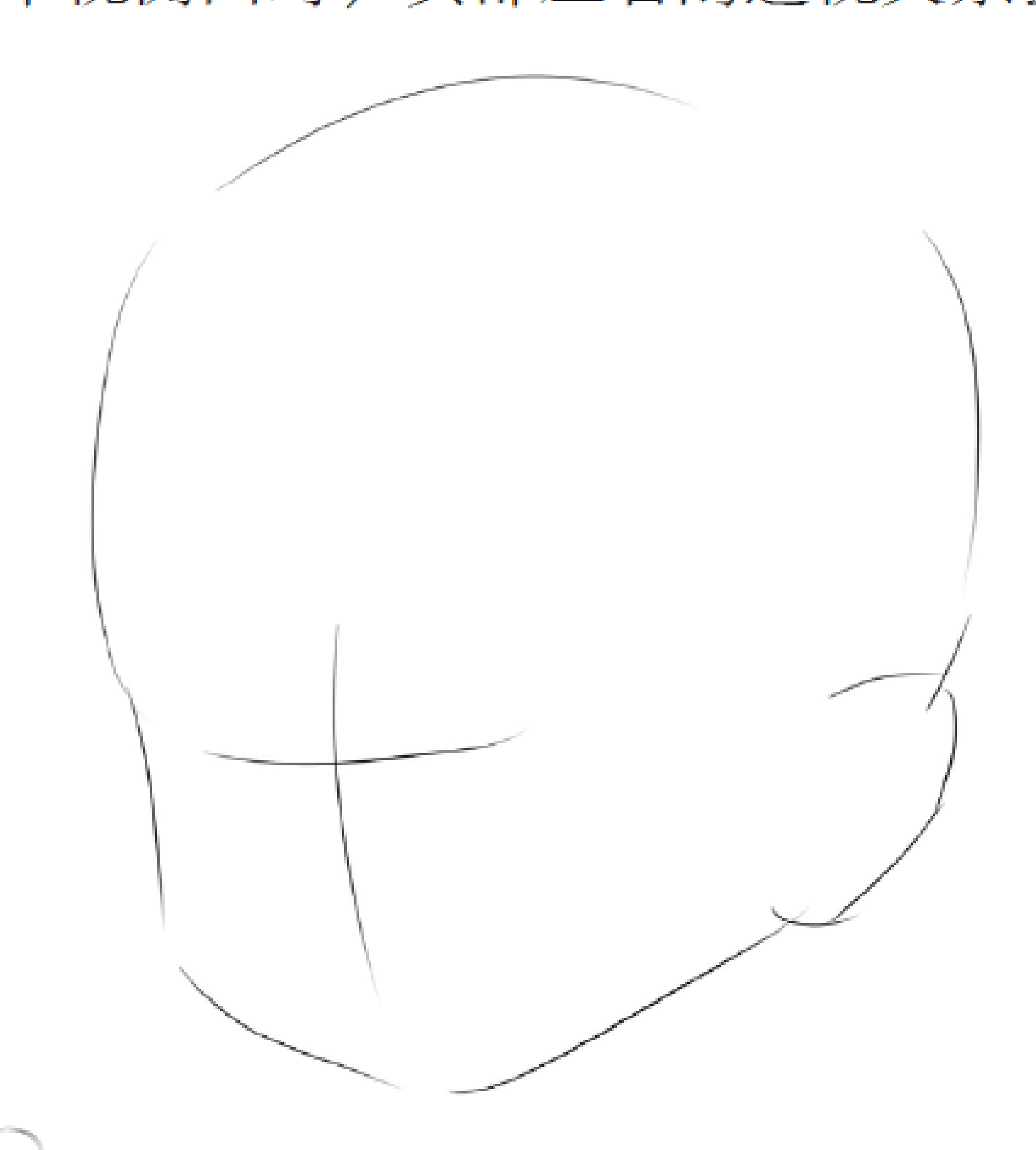
4 根据头发的走向在头发的内侧添加阴影。注意阴影主要添加在头发下垂的部分，以及眼窝和颈部。





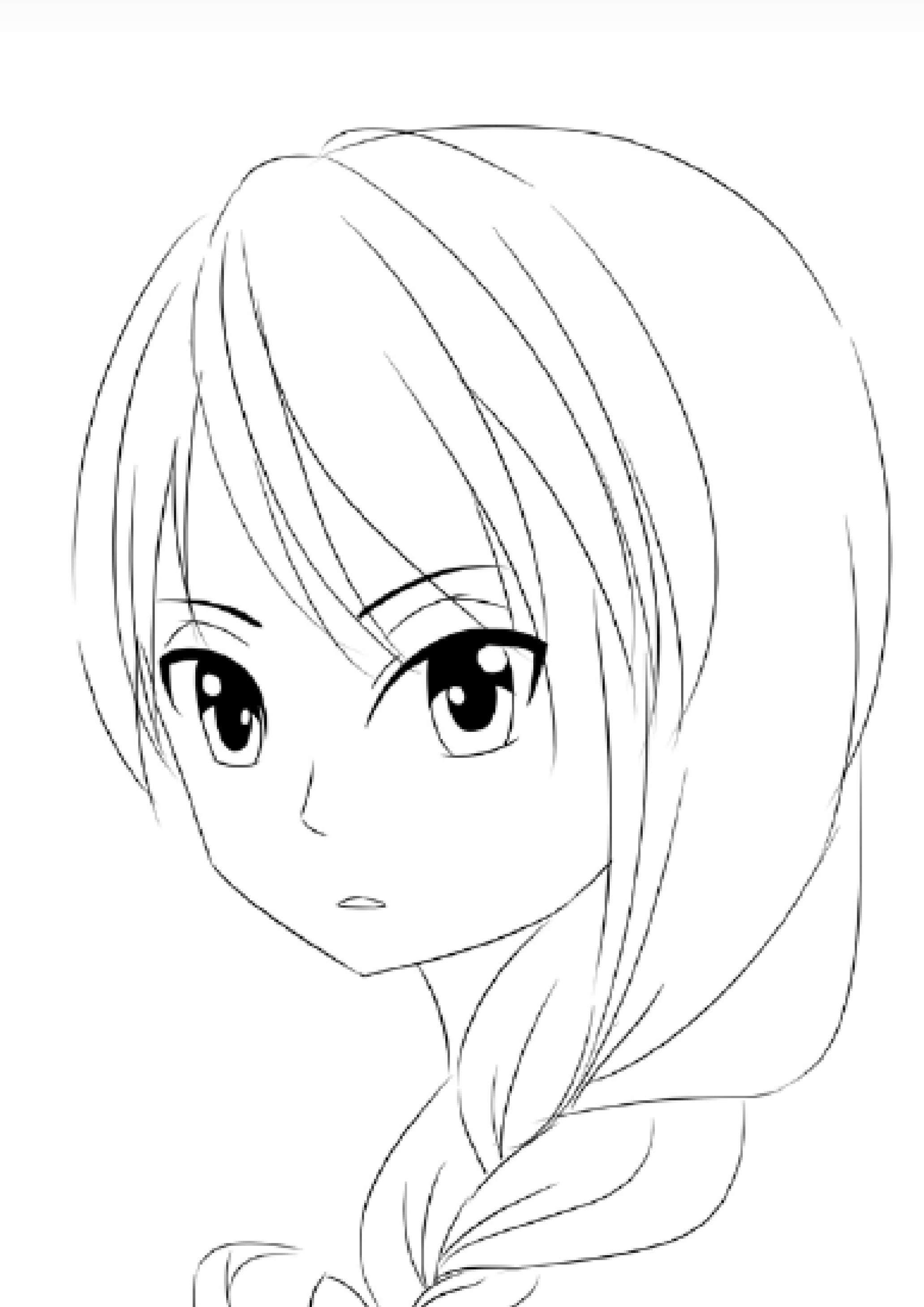
3.2.2　实战——平视侧面

平视侧面时，头部左右的透视关系会发生较大变化。

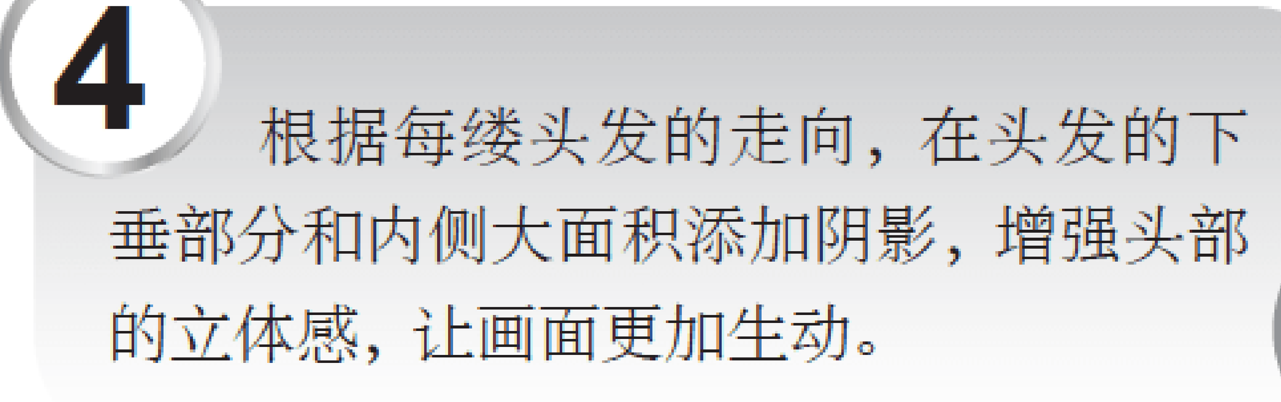


1 用简单的线条勾勒出人物侧面的头部轮廓，绘制十字线，确定五官的大概位置，区分透视下左右脸的宽窄变化。

2 根据头部的外形轮廓，绘制出大大的眼睛、小巧的鼻子和嘴巴，并绘制出头发。透视下左眼要大于右眼。



3 刻画少女的眼睛，刻画眼睛时要注意上深下浅，高光通常点在瞳孔上方。



4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分和内侧大面积添加阴影，增强头部的立体感，让画面更加生动。





3.2.3 实战——仰视效果

仰视时，头部高过水平线会形成脸部放大、头顶缩小的透视关系。



1 用简单的线条大胆地勾勒出少女在仰视下看起来稍稍倾斜的侧脸。绘制十字线时，注意跟头部保持一致。

2 绘制出具体的脸型和睁着大大的双眼以及微张的小嘴和头发。注意前面的刘海和后面的头发层次要明确。





3 调整眼睛的位置使之更加准确，画上瞳孔和眼睛的高光。

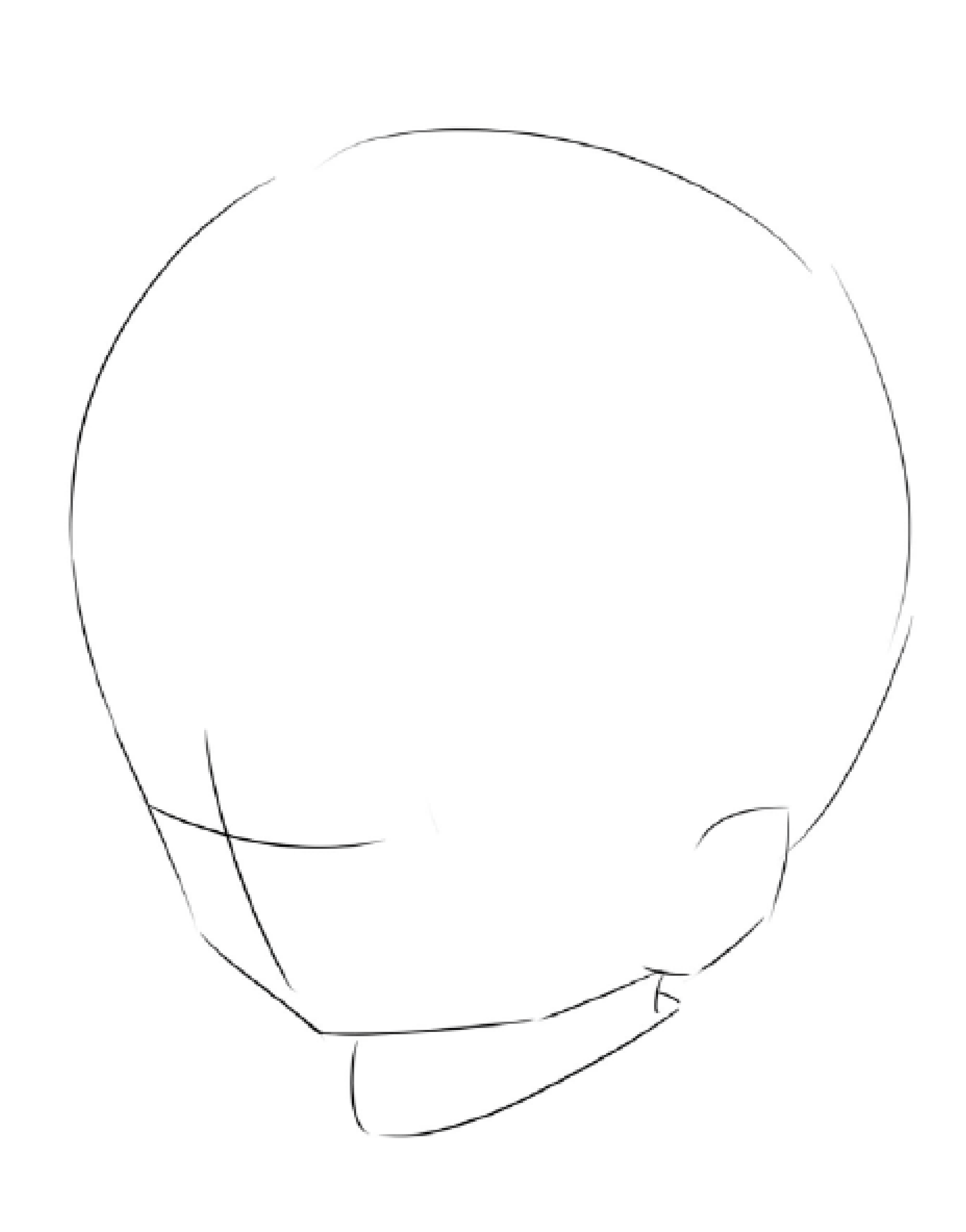
4 在头发的下垂部分和内侧大面积添加阴影，增强立体感。





3.2.4　实战——俯视效果

俯视时，头部在水平线以下会形成脸部缩小、头顶放大的透视关系。





1 俯视的时候头顶的面积会变大，脸部的面积变小，眼睛的位置会下降，透视线会往下弯曲。

2 根据头部轮廓画出头发，刘海占的面积较大，眼睛的高度因为透视关系会变短。





3 调整整个画面不正确的地方，画出瞳孔，添加脸部的红晕，一个低着头显得很可怜的少女形象便诞生了。

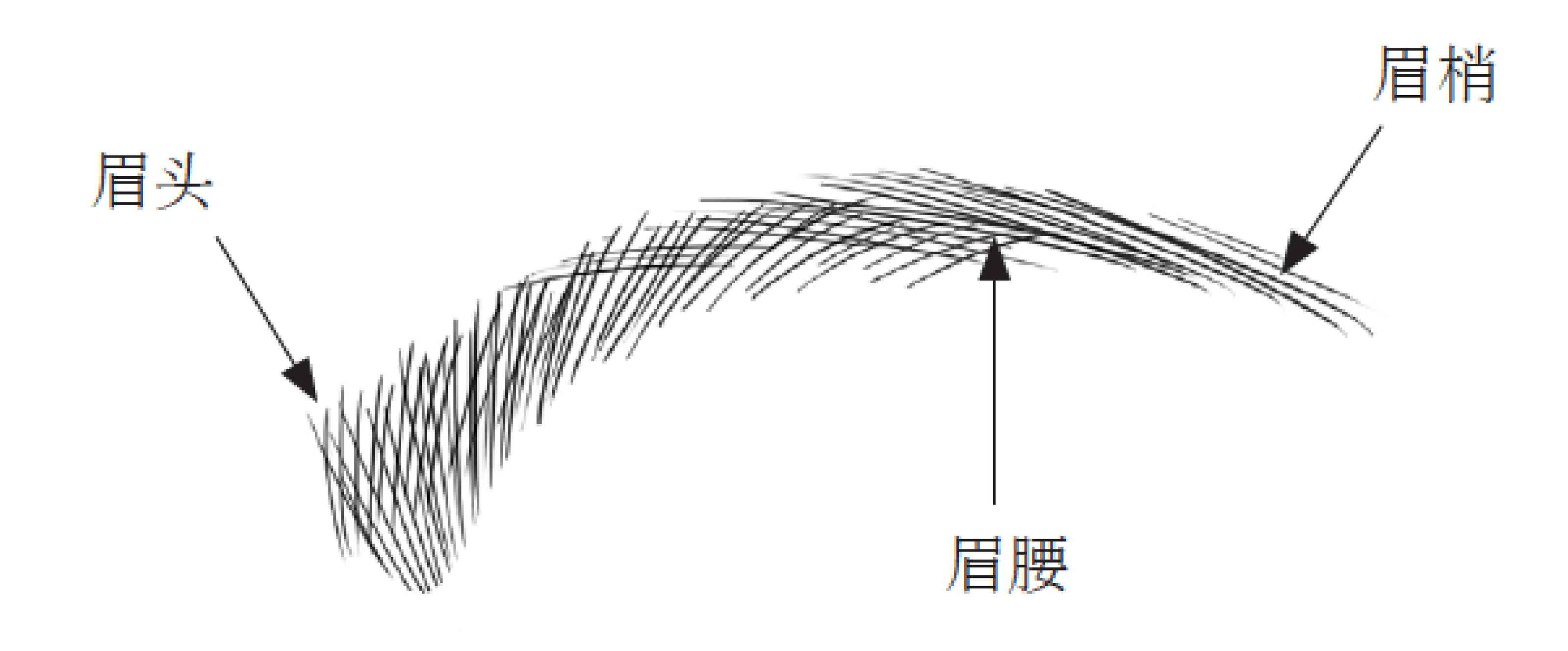
4 在俯视下可以清楚地发现，光是从头顶向下照射的，注意颈部以下也要绘制阴影，这样俯视效果才会更加明显。

3.3 人物五官绘制技法

五官在相学上泛指眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵这5个人体器官。它们是面部表情的重要组成部分，相互搭配，可以表现出人物喜、怒、哀、乐等丰富的情感。

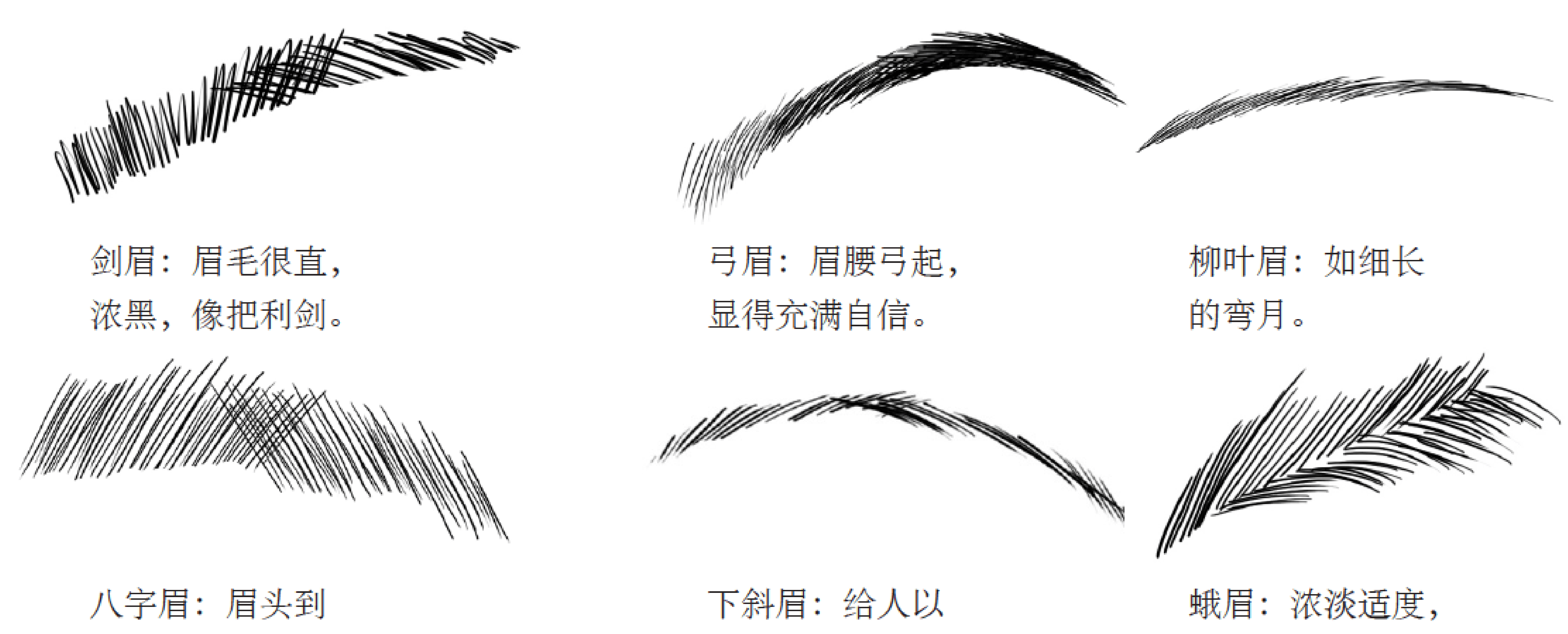
3.3.1 绘制眉毛

要绘制眉毛，首先要了解眉毛的结构。



眉毛是生于眼睛之上的毛发，由眉头、眉腰和眉梢3个部分组成。

不同眉型



剑眉：眉毛很直，浓黑，像把利剑。

弓眉：眉腰弓起，显得充满自信。

柳叶眉：如细长的弯月。

八字眉：眉头到眉梢成八字形。

下斜眉：给人以亲切的柔美感。

蛾眉：浓淡适度，清丽脱俗。

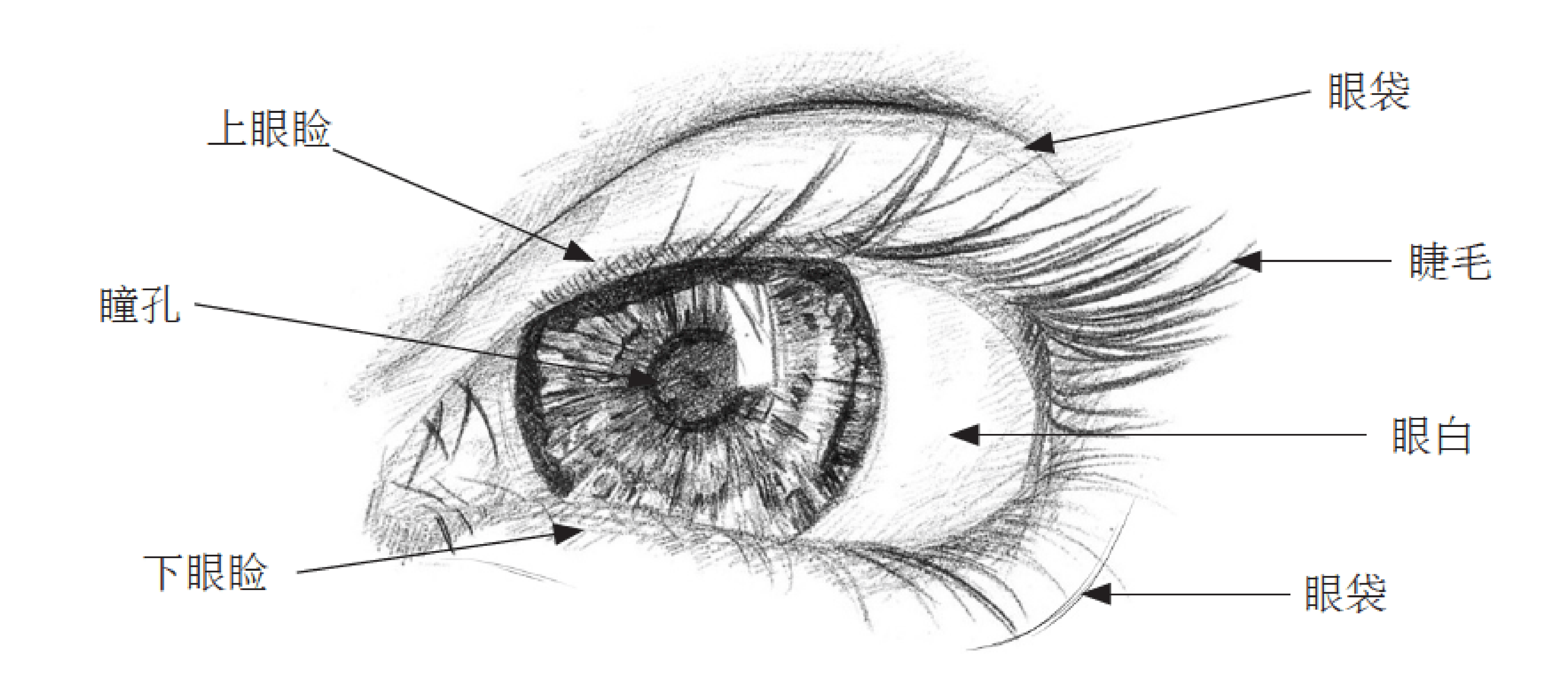
各种漫画眉型

漫画中眉毛不需要一根根地绘制，而是采用简化后的轮廓线绘制即可。



3.3.2　绘制眼睛

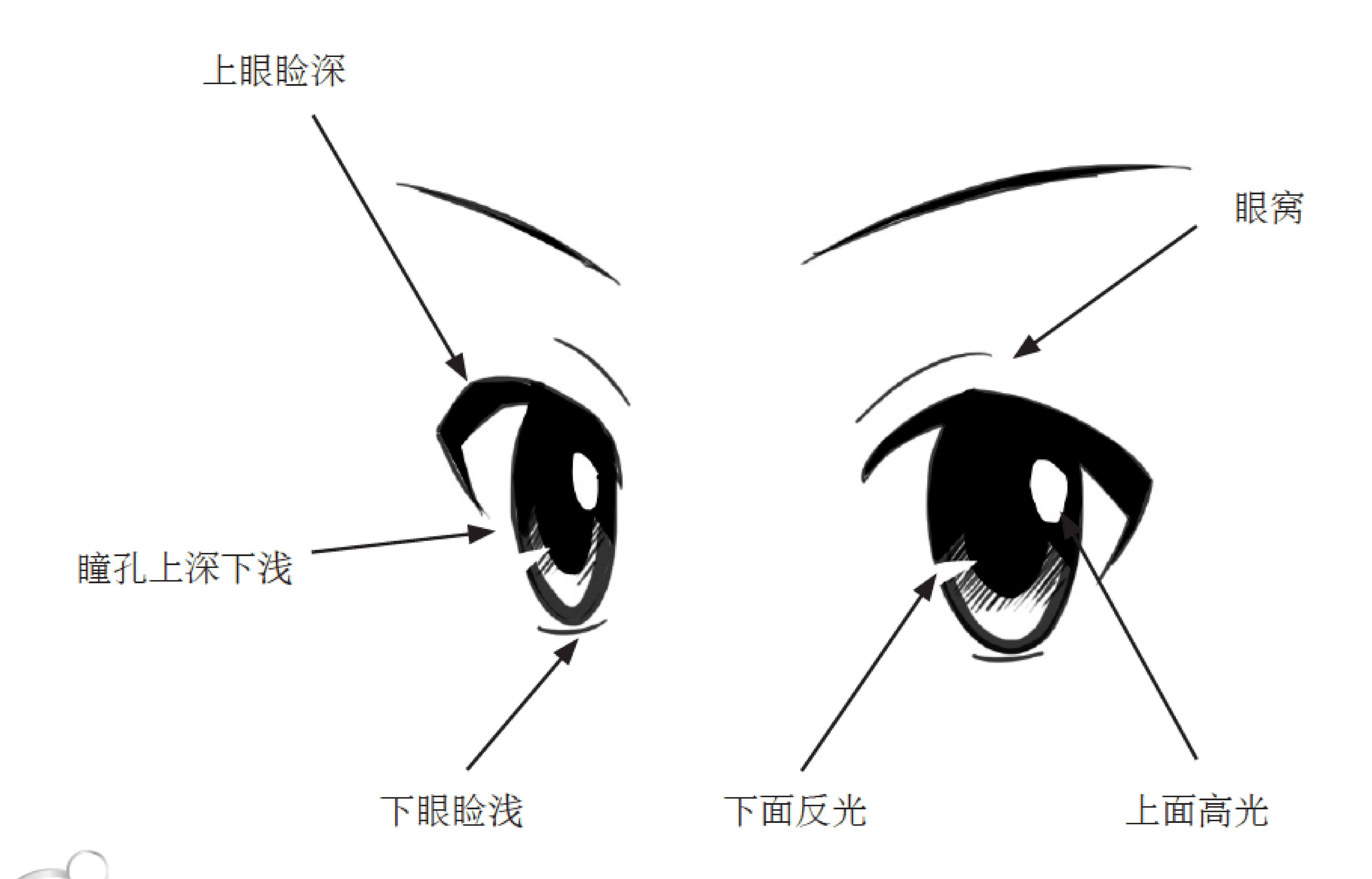
眼睛是心灵的窗户，一双灵动的大眼睛，能够赋予漫画角色鲜活的灵魂，是漫画中最重要的细节部位。



实战——眼睛的画法

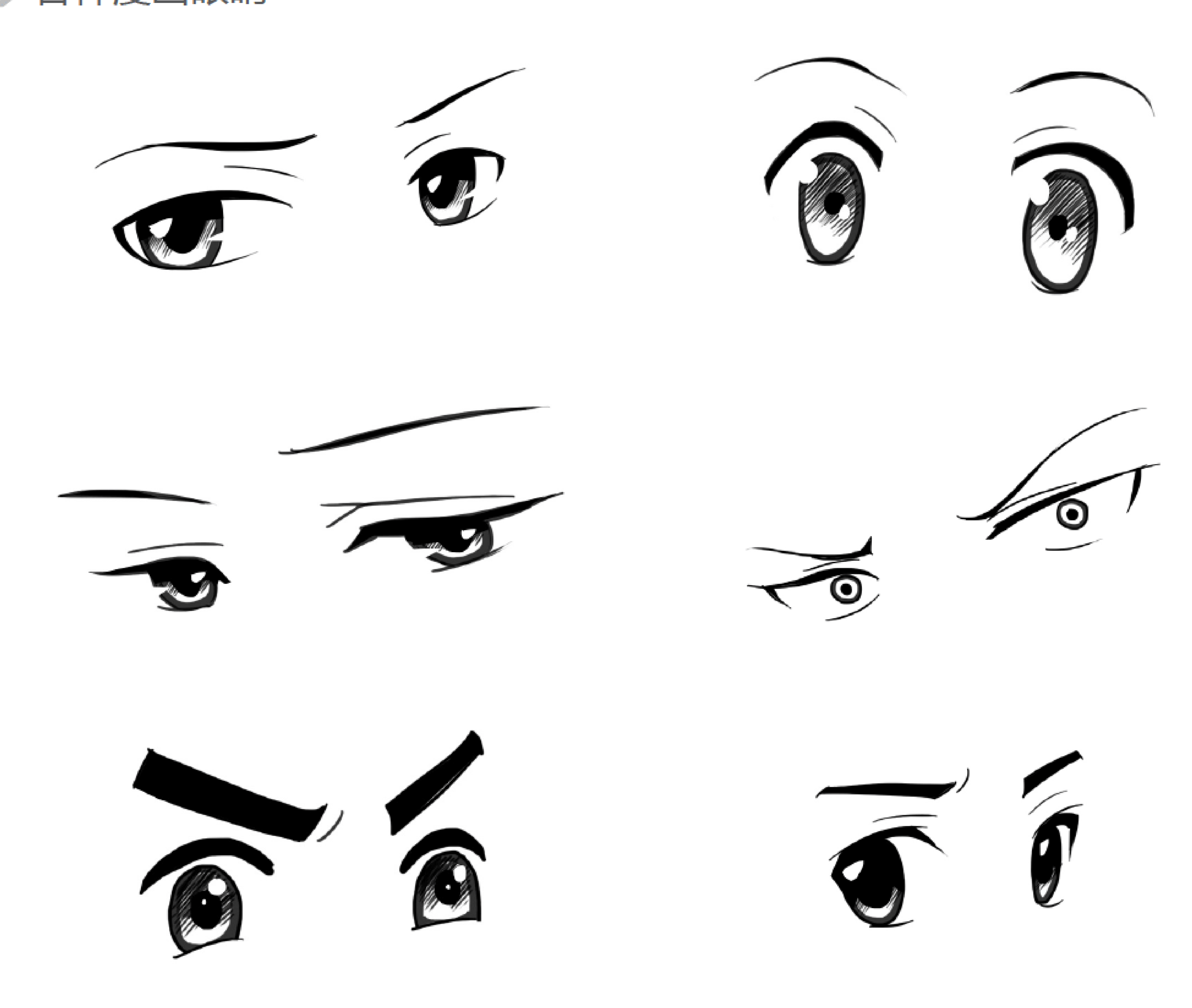
1 用简单的线条勾勒出眼睛的外形轮廓。

2 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔上方和中间。



3 从上至下，在瞳孔上铺上一层由深到浅的线条，加深一圈瞳孔轮廓。然后在瞳孔右上角和左下角分别添加高光和反光，让眼神生动起来。这样，简单漂亮的眼睛就绘制完成了。

各种漫画眼睛

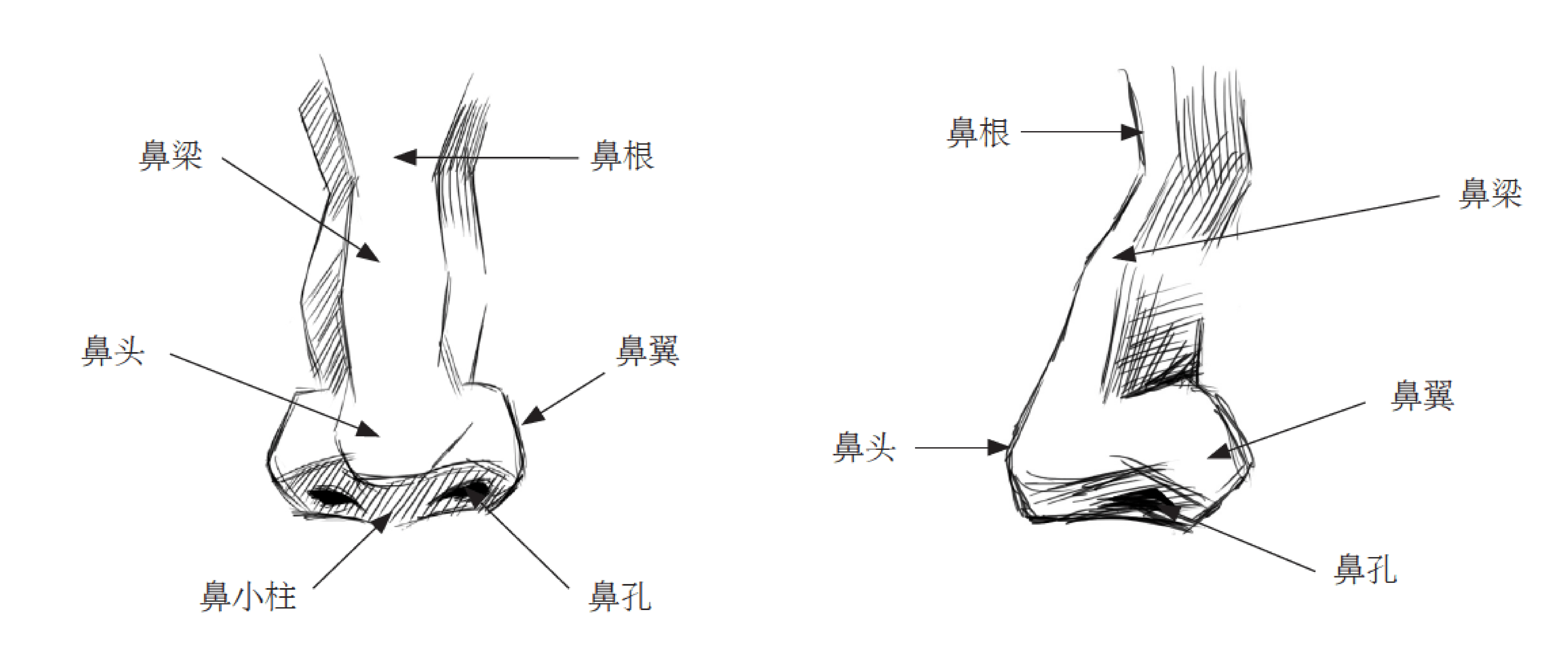




3.3.3　绘制鼻子

绘制鼻子时，要注意鼻子的结构会因为角度的不同，而让鼻子的外形轮廓发生变化。

鼻子的结构



各种漫画鼻子

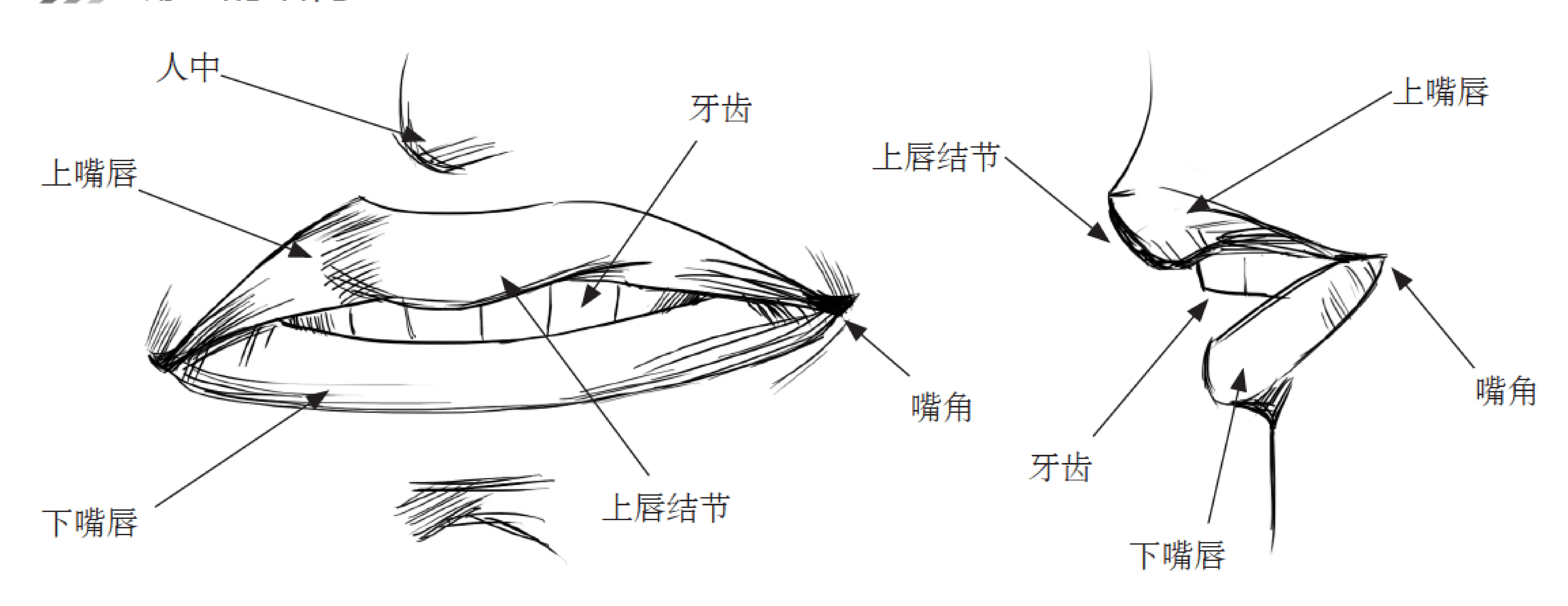


漫画里的鼻子是经过高度简化后形成的，因此结构不变。不同的鼻型可以用在不同角色的身上，能够让角色给人不一样的感觉。

3.3.4 绘制嘴巴

嘴巴是面部表情的重点。嘴型和其他五官相配合可以更好地表现出人物的各种情绪。

嘴巴的结构



各种漫画嘴型

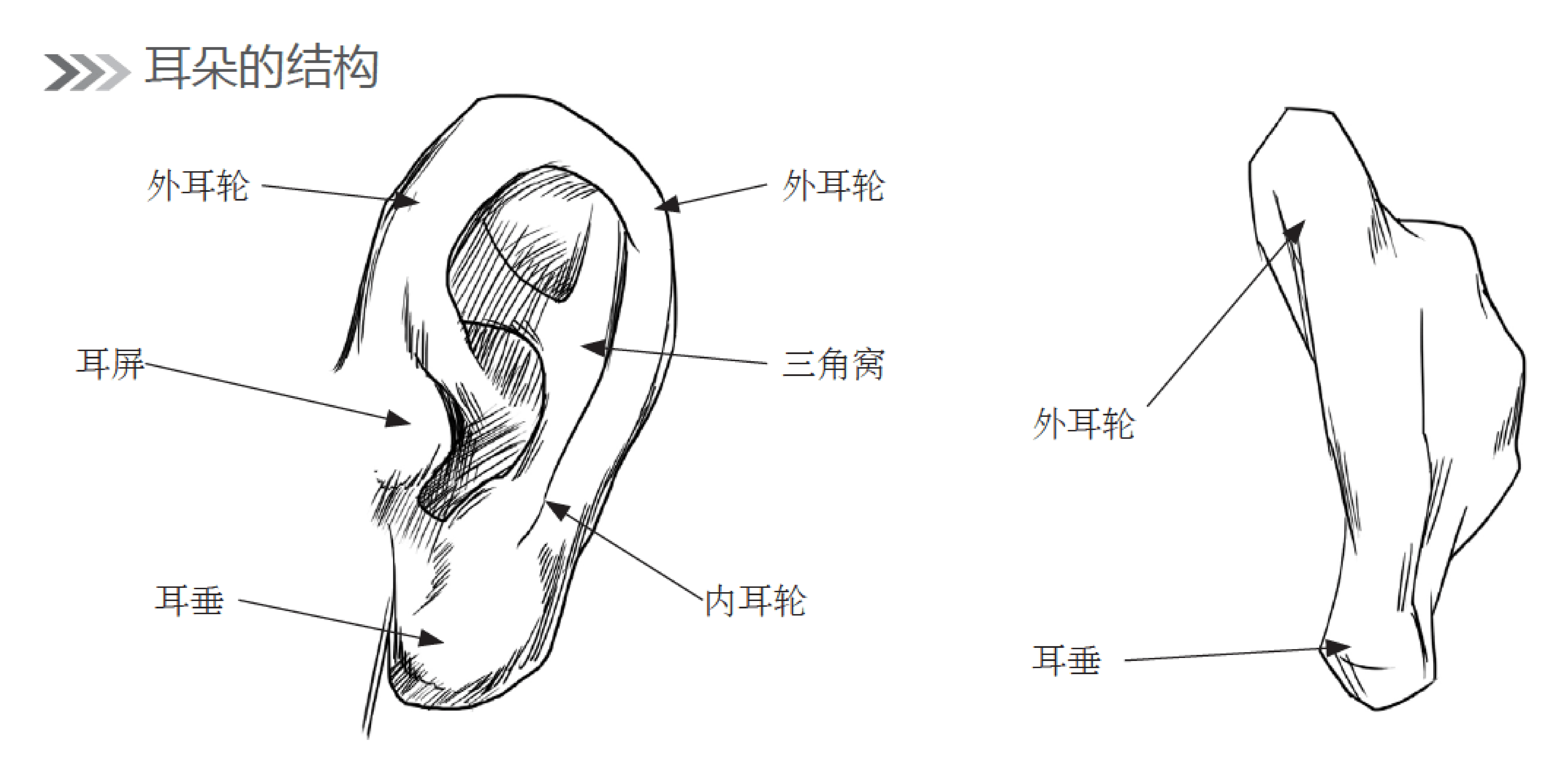
在漫画里，直接用单线概括地绘制出嘴型即可。



3.3.5　绘制耳朵

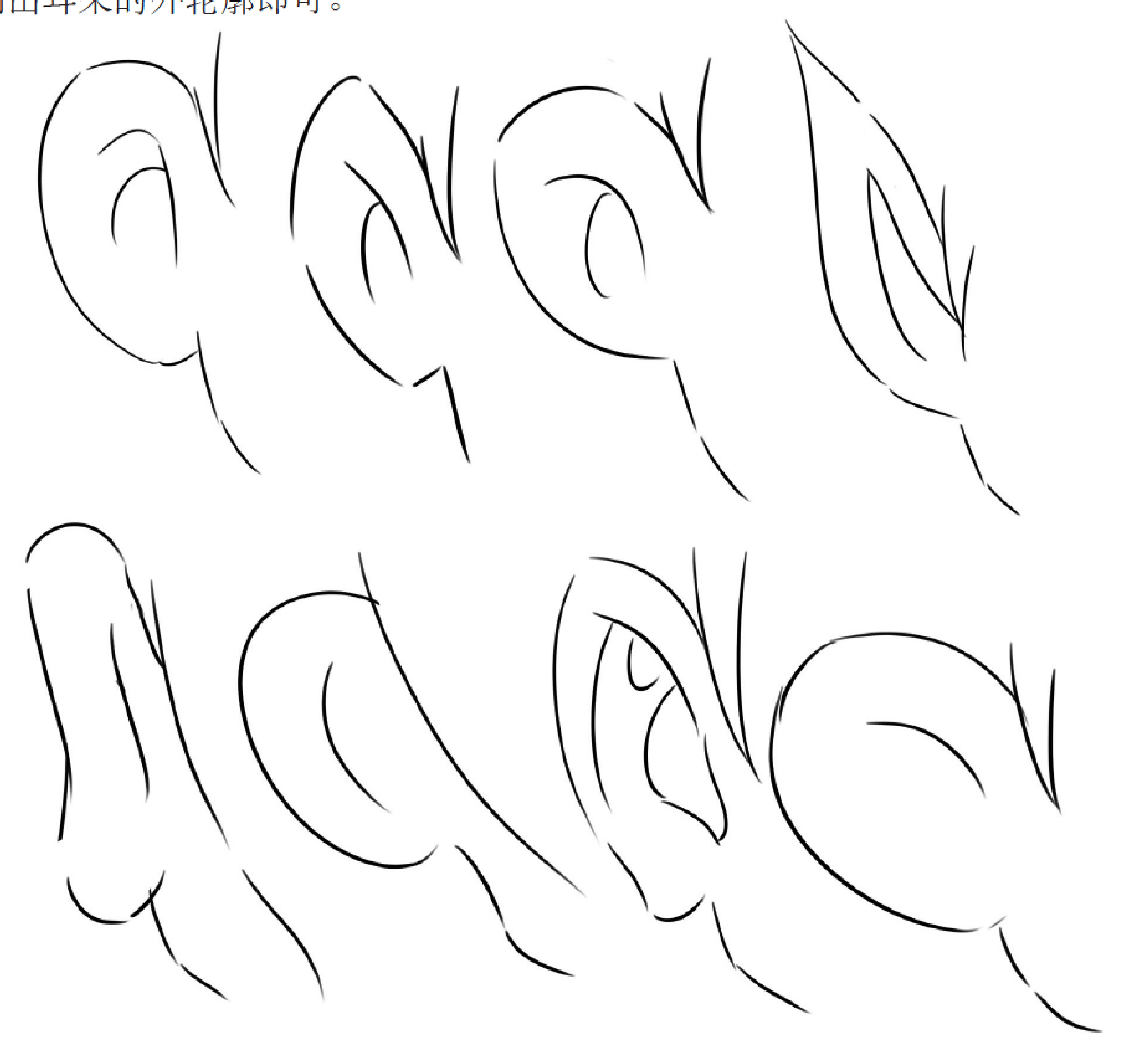
要绘制好耳朵，首先要了解耳朵的结构。

耳朵的结构



各种漫画耳朵

绘制漫画耳朵并不需要像写实那样复杂，比如耳朵内部的结构就可以省略，甚至只需要绘制出耳朵的外轮廓即可。



3.4 不同年龄头部的绘制

萌系人物的绘制，也会根据年龄的不同而有所变化。不同年龄的萌系人物有着不同的特征，只要抓住这些特征，就能自如地绘制出不同年龄段的萌系人物了。

3.4.1 实战——幼年型

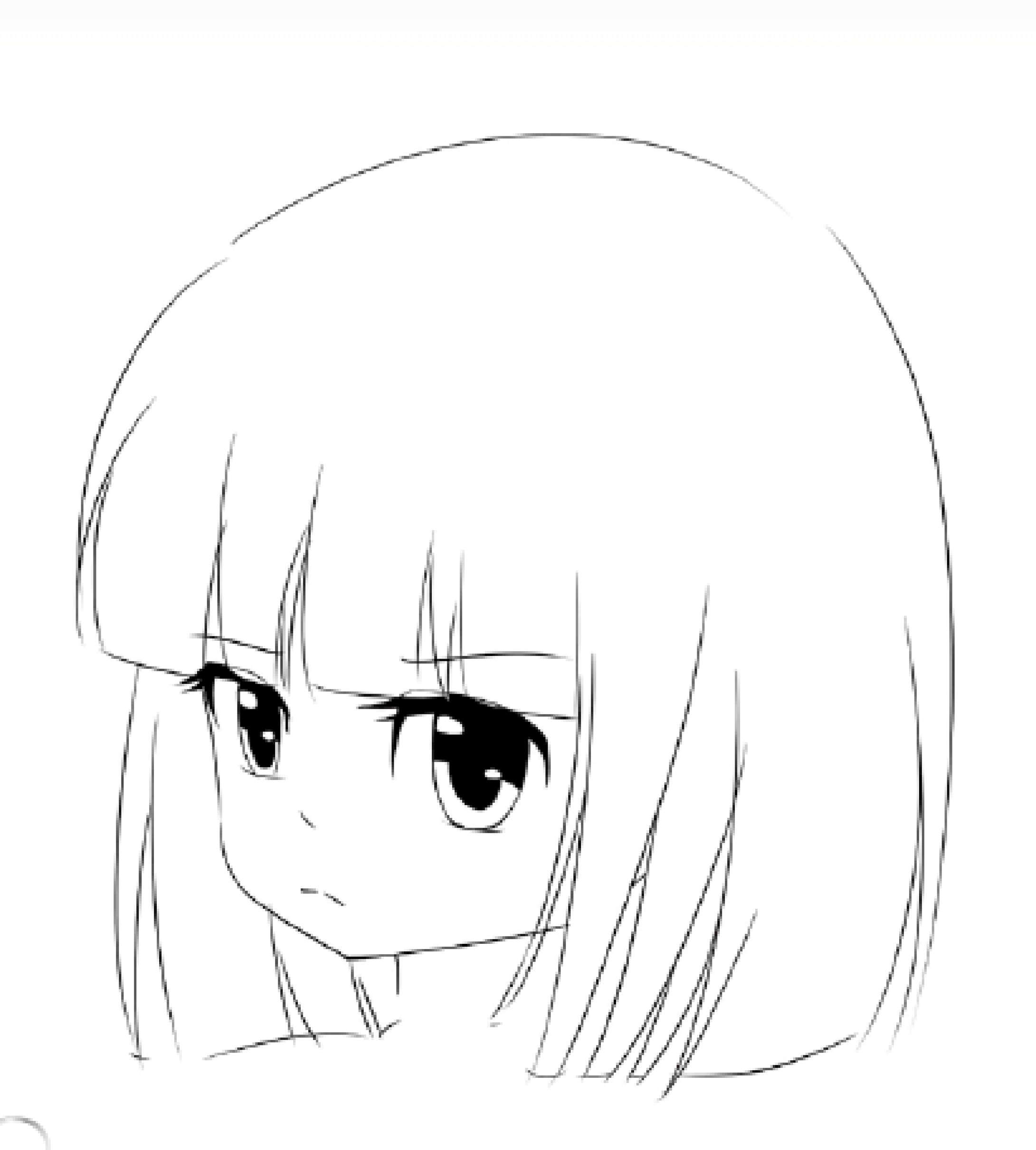
幼年型是指年龄或面貌看起来在儿童阶段的人。



1 幼年人物的脸部短而圆。首先用简单的线条勾勒出幼年人物头部的外形轮廓。



2 根据头部的外形轮廓绘制出幼年时期人物的五官和头发。注意眼睛要大，这样人物会更加可爱。



3 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔上方、中间和周边，留出灰色，点上高光，绘制出眼睛。

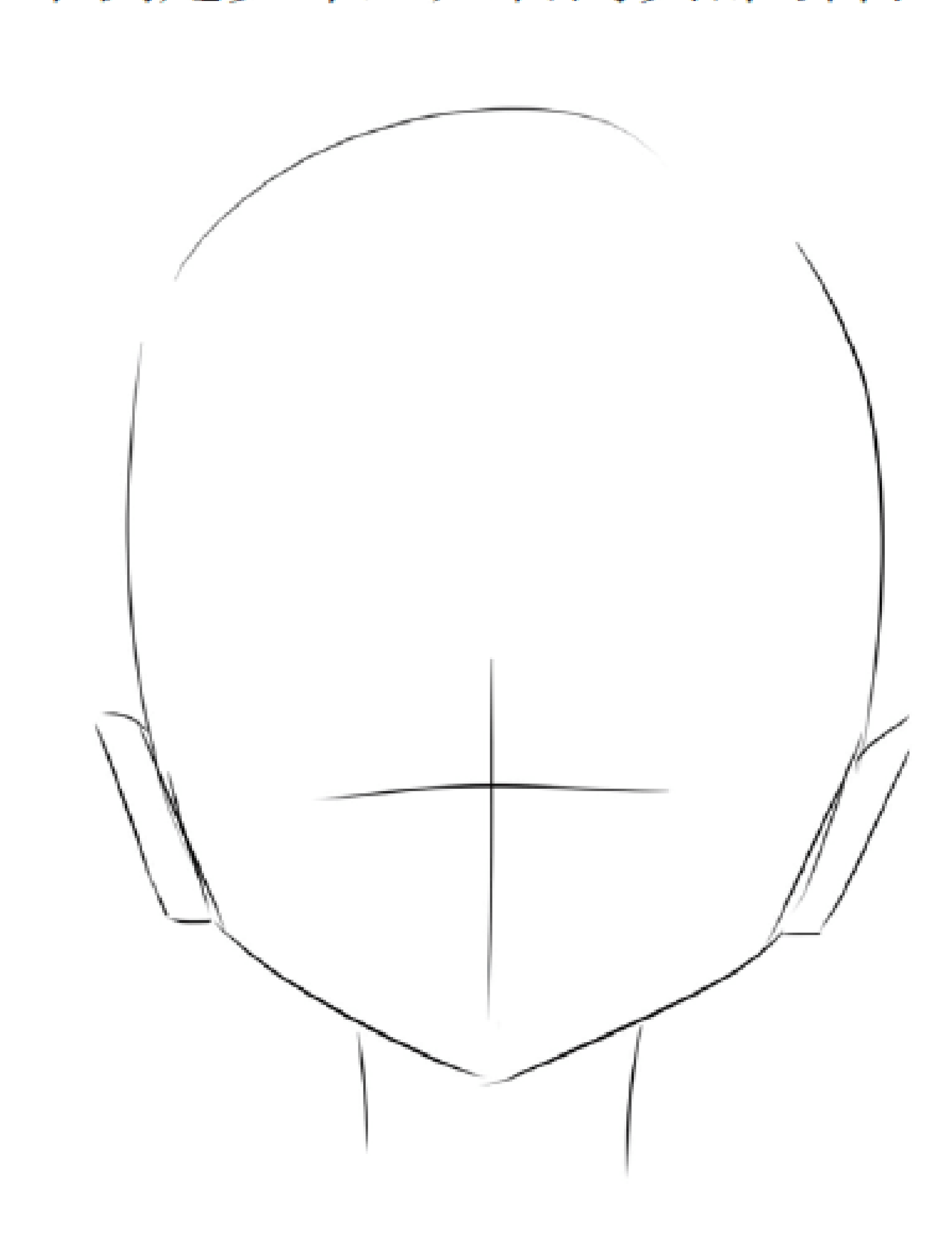


4 给人物的头部添加阴影，注意阴影要根据每缕头发的走向进行绘制。添加阴影后，使画面立体感增强。



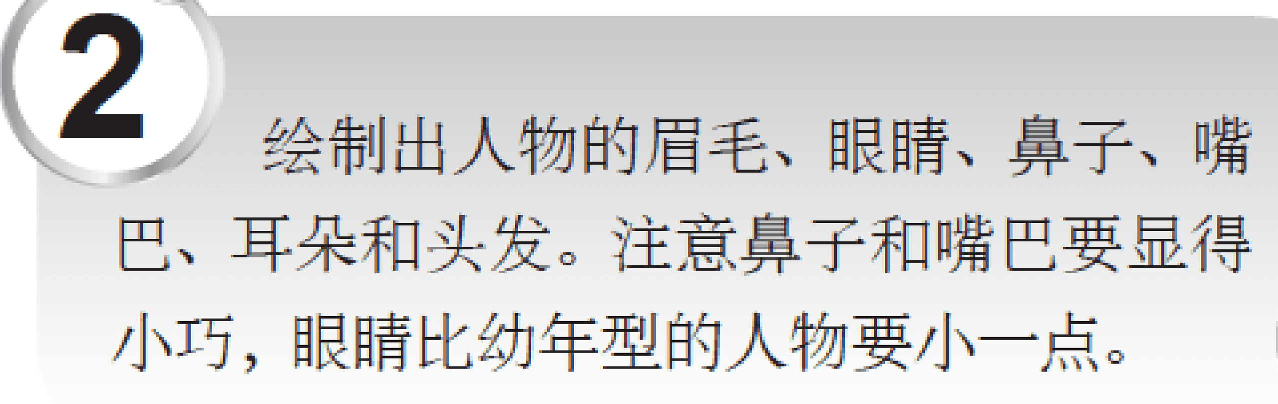
3.4.2　实战——少年型

本例是少年型人物的头部绘制。



1

桃子脸是绘制萌系人物的常用脸型，这种脸型美观，充满青春气息。用简单的线条勾勒出人物正面的头部轮廓。



2

绘制出人物的眉毛、眼睛、鼻子、嘴巴、耳朵和头发。注意鼻子和嘴巴要显得小巧，眼睛比幼年型的人物要小一点。





3

加深眉毛，加深瞳孔上方和中间，加深瞳孔周边，留出反光，点上高光，这样人物的眼神会充满神色。

4

给头部添加阴影，阴影要在头发的下垂部分，根据每缕头发的走向绘制。头部下方的颈部也要添加阴影。





3.4.3 实战——成年型

成年型的女性成熟稳重，她们往往有着温和或强势的外表。





1 首先用简单的线条勾勒出成年型女性三分之一侧面的头部，然后绘制出脖颈，在面部上绘制出确定五官大概位置的十字线。

2 绘制出五官和头发，注意头发要根据生长的方向绘制，人物的眼睛不要太大，这样人物才会更加成熟。



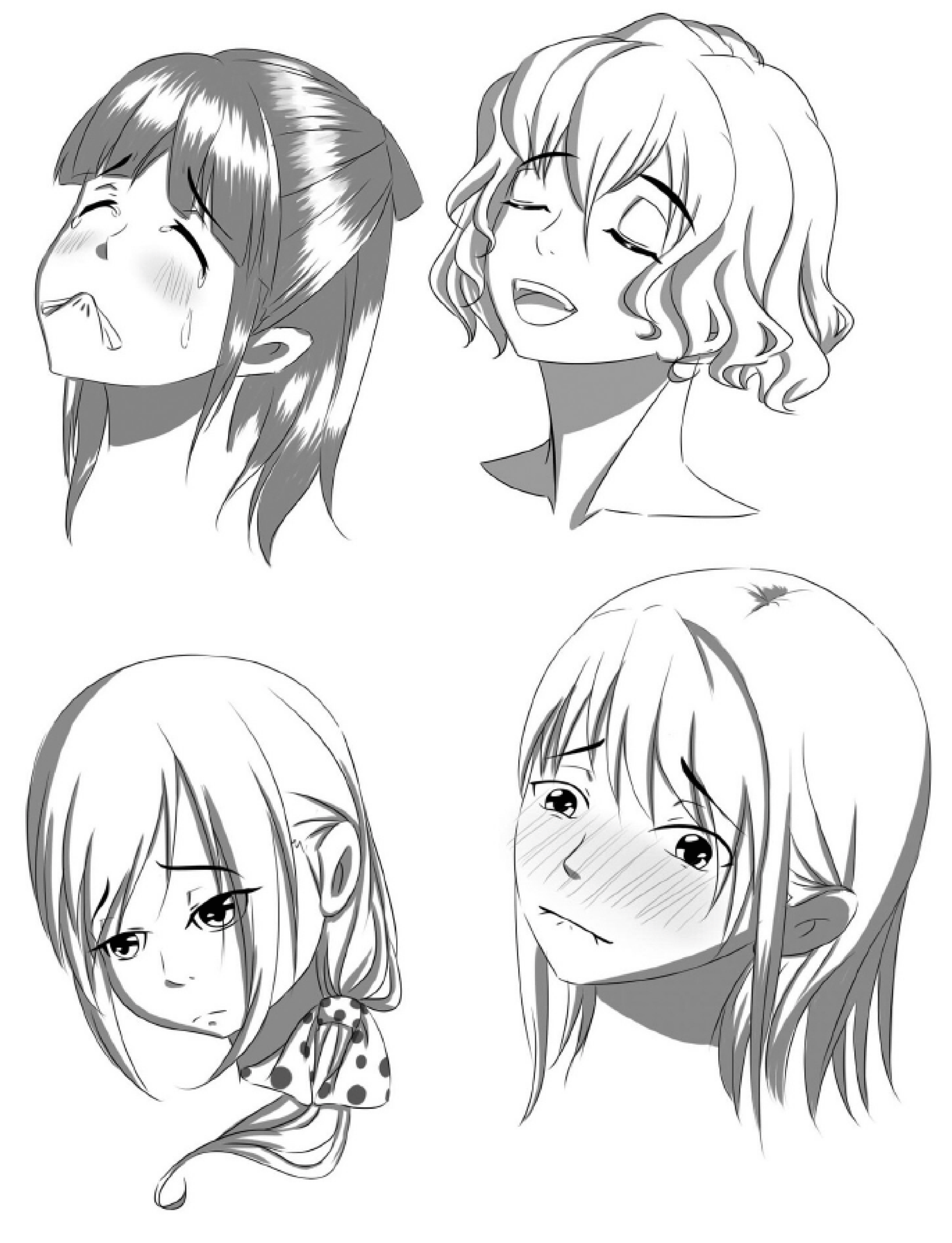


3 刻画人物的眼睛。注意上眼睑要比下眼睑更深，瞳孔上方更要暗于下方，高光通常在上方，反光在下方。

4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡下的面部也要添加少许阴影。给嘴唇上色，使其显得成熟性感。

第4章

表情绘制的多种技法



百变的表情是漫画角色的一个大特点。本章主要讲解了如何控制人物的表情，以及每一个五官在表情上面的作用；并通过汗滴、红晕和眼泪等道具来辅助表达情感，向读者展示了开心、俏皮、愤怒、哭泣、惊讶、害羞、忧伤、严肃、享受和焦虑等表情案例。

4.1 通过五官变化绘制表情

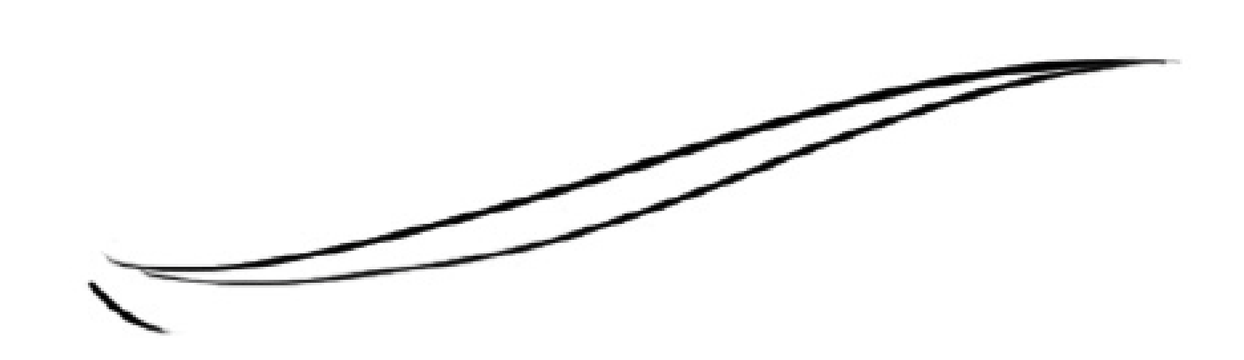
表情是由五官不同的组合变化而来的，因此掌握每个五官的变化对绘画来说尤为重要。我们先来了解一下每个五官的变化。

4.1.1 眼睛眉毛的变化

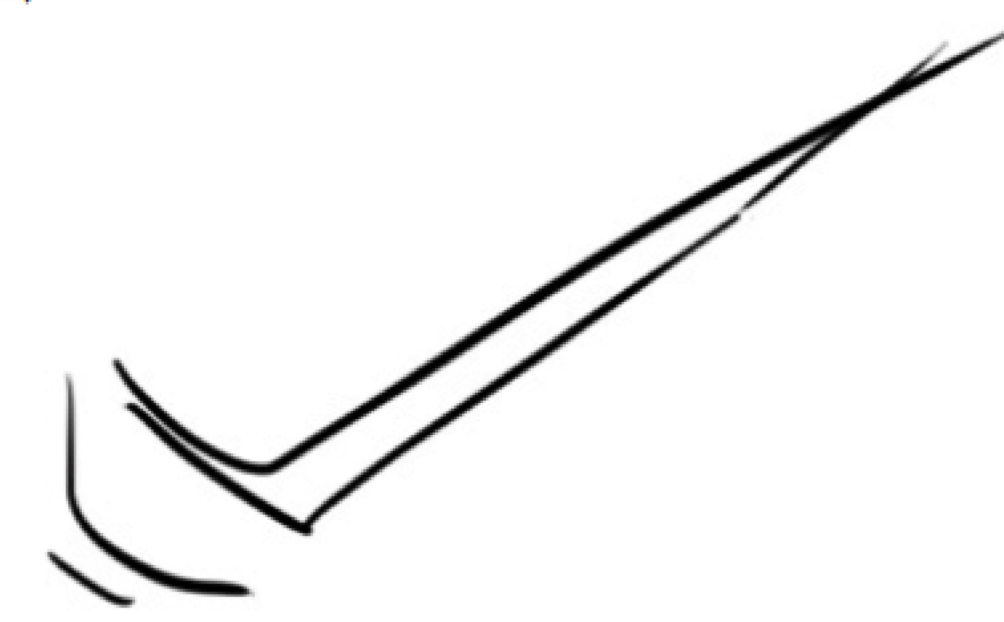
眉毛和眼睛的组合可以表现出各种情绪。要了解两者组合的变化，首先要了解单个眉毛与其对应的眼睛的变化。

眉毛的变化

人物在放松的状态下，表情平静，眉毛会呈现平缓放松的状态，眉毛和眉梢的线条平缓，弧度轻微弯曲。



人物在处理某件比较严肃的事情时，眉头会向下形成弯曲，产生肌肉褶皱，眉稍微向上翘起，形成严肃感。



人物在吵架或者愤怒时，眉头会向下倒竖，产生明显的肌肉褶皱，眉梢倒竖而起，形成怒眉。



人物在高兴或礼貌性地微笑时，眉毛呈向上凸起的弯月型，眉头和眉梢向下，形成温婉或者微笑的感觉。

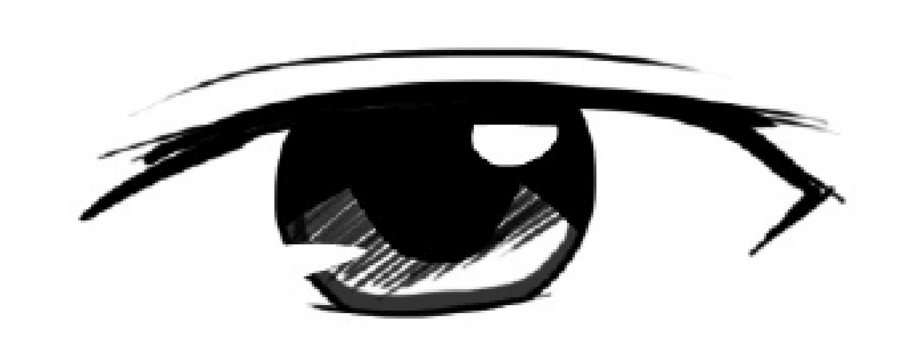


受到欺负或者感到委屈时，人物的眉头会向上皱，缠身向上的肌肉褶皱，眉梢向下低垂。在漫画中这种眉毛常用来表现伤心委屈的表情。



眉头弓起，眉峰上翘，眉梢弓起，两头形成肌肉褶皱，形成让人感到意外的眉型。在漫画中这种眉毛常用来表现惊讶、意外的表情。

眼睛的变化



人物在普通的状态下，眼神平视，眼珠上下被遮挡，但可以看到大半个瞳孔，眼眶变化不大。在漫画中这种眼睛变化常用来表现平静的眼神。



人物严肃时，眼眶会发生变化，左边上眼睑下垂，整个眼眶变成刀状，眼神凌厉。在漫画中这种眼睛常用来表现严肃或愤怒时候的眼神。





上眼睑整体下垂，眼白收缩，瞳孔只看到一小半，在漫画中眯着的眼睛通常用来表现悲伤的情绪或睡醒时的睡眼惺松。



眼睛睁大，向某样东西看去，上眼睑整体上升，眼白放大，瞳孔整个露出，这种眼睛通常用来表现带点惊讶的表情。



眼睛大睁着，瞳孔收缩成一点，露出大量眼白，显得很是夸张，这种眼睛通常用来表现非常吃惊的表情。



眼神上浮，瞳孔可以看到一大半，但两边眼角下弯，会让人觉得有种笑意，这种眼睛通常用来表现高兴、温和的表情。

实战——平静的眼神

眉毛和眼睛的变化是息息相关的，两者的组合可以直接传达出人物情感。









1 绘制出弯弯的眉毛和大大的眼睛。注意眼神平静时的眉毛和眼睛的变化不大，瞳孔要露出很大一部分。

2 加深眉毛，加深上眼睑，注意下眼睑可以加黑，但通常情况下上眼睑要比下眼睑黑，这样眼睛会更加生动。







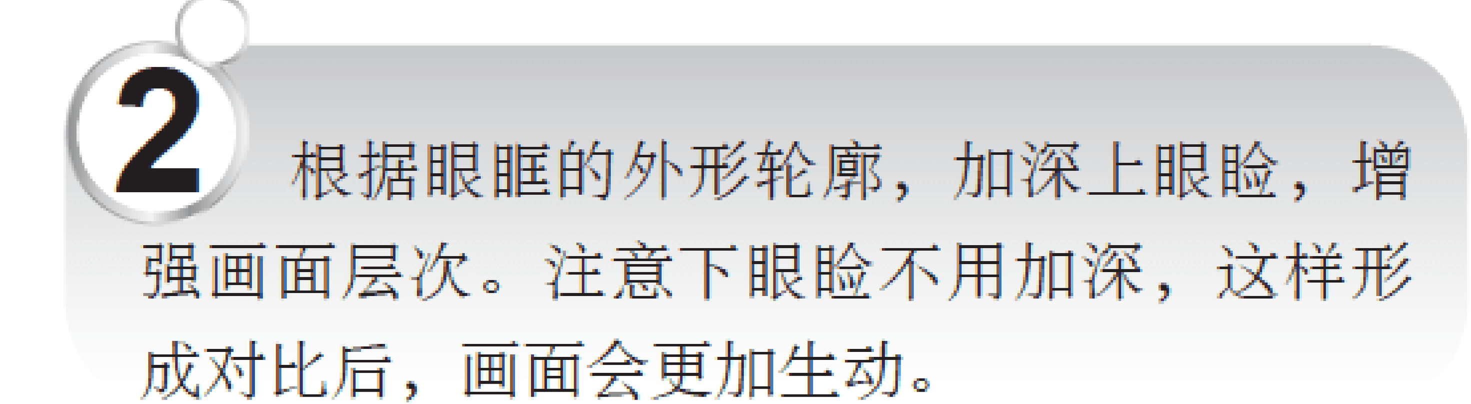


3 加深瞳孔上方和中间，加深瞳孔周边，然后从上至下用上深下浅的方法给瞳孔添加灰色。

4 眼睛没有高光，看起来会显得暗淡无神。在眼睛的左上方和右下方添加高光，平静的眼神会马上生动起来。

实战——悲伤的眼神

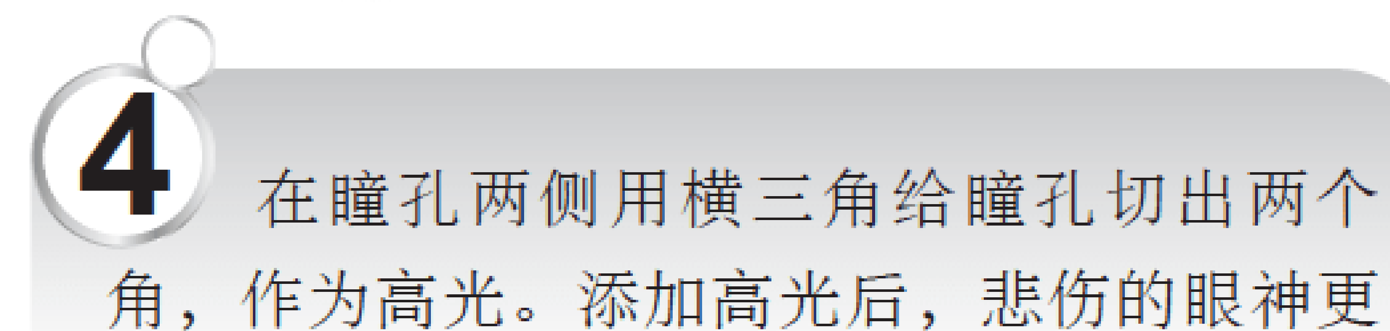


1 绘制悲伤的眼神时，要注意眉毛要下凹，眉梢向下低垂，上眼睑下降，眼角低垂。

2 根据眼眶的外形轮廓，加深上眼睑，增强画面层次。注意下眼睑不用加深，这样形成对比后，画面会更加生动。



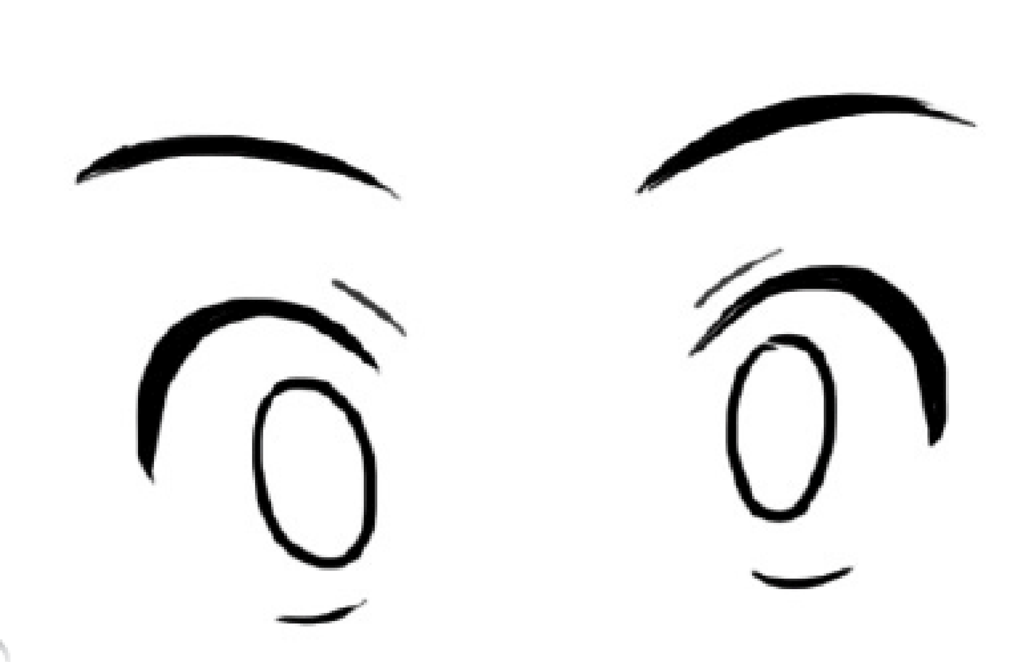



3 露出的瞳孔不要太多，加深上眼睑上半部分和瞳孔中间以及周边，在下半部分留出反光。

4 在瞳孔两侧用横三角给瞳孔切出两个角，作为高光。添加高光后，悲伤的眼神更加生动。

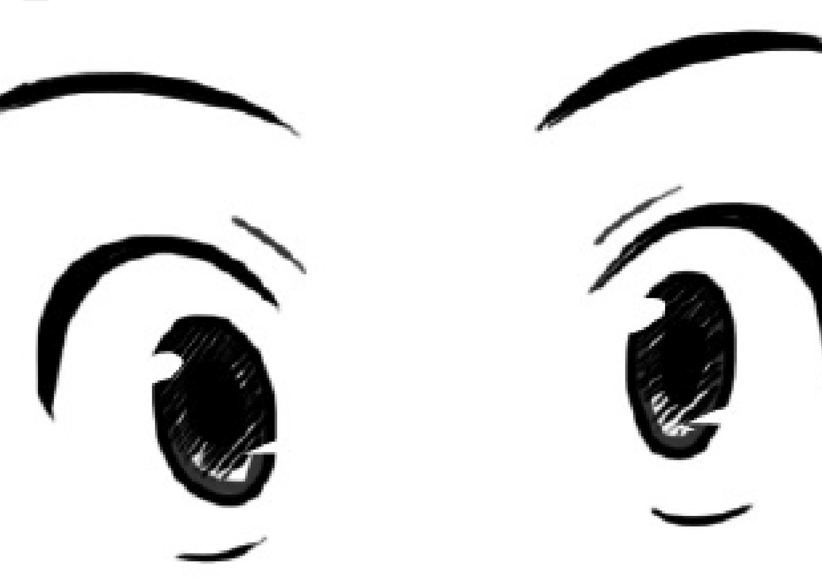
实战——吃惊的眼神





1 绘制出成弓形上浮的眉毛。绘制出半圆形的上眼睑，下眼睑用短线条绘制，绘制出瞳孔。

2 根据眉毛和上眼睑的轮廓，加深眉毛和上眼睑。下眼睑不用加深，以便增强画面层次感。

3 加深瞳孔。注意首先加深瞳孔中间和周边轮廓，然后用上深下浅的方法给瞳孔添加线条。

4 在左上角点上高光，刻画出好奇的眼神，上翘的弯眉和圆睁缩小的瞳孔，让好奇的眼神更加到位。

实战——严肃的眼神



1 绘制出眉头下垂皱起，眉梢倒竖的眉形，绘制出菱角尖锐的上眼睑、瞳孔和下眼睑，在上眼睑上添加线条。



2 加深眉毛和上眼睑。注意下眼睑可以加黑，但通常情况上眼睑要比下眼睑黑，这样眼睛会更加生动。



3 加深瞳孔上方和中间，加深瞳孔周边，然后从上至下用上深下浅的方法给瞳孔添加灰色。



4 在瞳孔右上角添加高光，在左下角添加三角形反光，从而使皱起的眉毛和尖锐的眼睛充满了凌厉的感觉。

4.1.2　嘴和肌肉的变化

嘴是表达情绪的一部分，它的变化也影响着面部感情的表达。



平静的嘴巴弧度不大，嘴角没有变化。



微笑时，嘴唇线两角上弯。



邪笑时，嘴角一边拉伸，上翘裂开。



嘴微微张开，嘴唇线弧度变大。

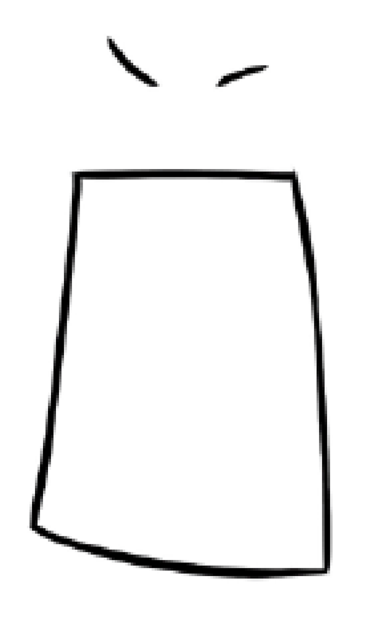


嘴大张，嘴唇线弧度上下拉伸。



愤怒时，嘴巴裂开，露出紧咬的牙齿。

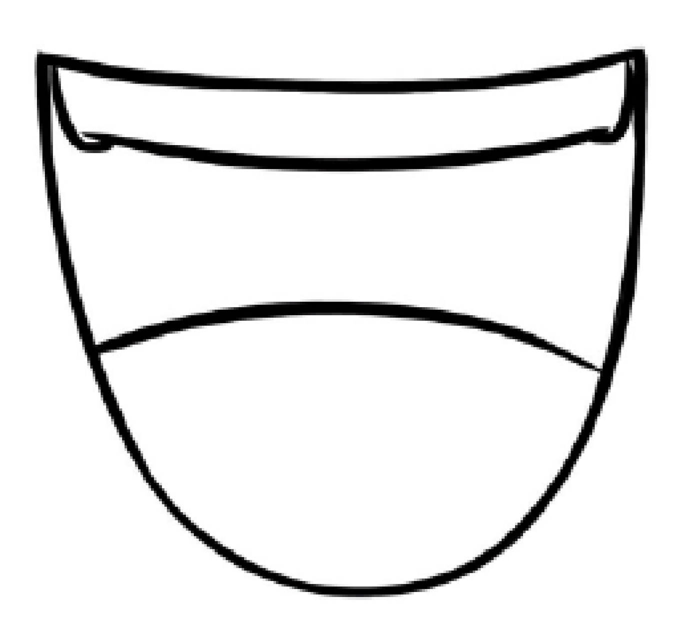




被吓到时，嘴夸张成上窄下宽的梯形。



哭泣时，嘴唇线夸张成动感波浪形。



高兴时，嘴成一个倒三角。

4.1.3 实战——五官整体的变化

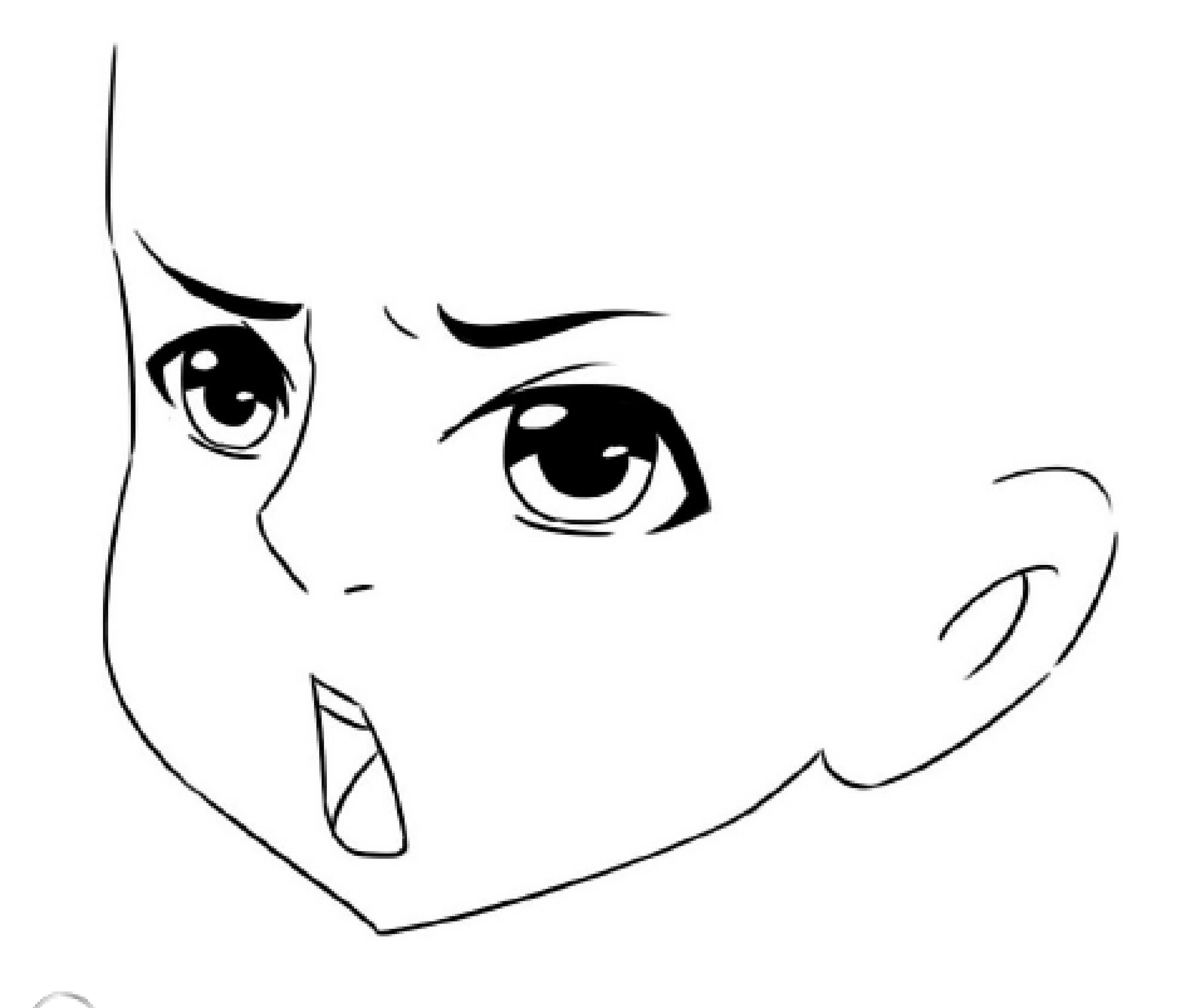
只有五官的变化相互结合，才能绘制出完整的面部表情，人物的情绪才会画得更加到位。





1 用简单的线条勾勒出脸型的外形轮廓，绘制十字线，根据十字线勾勒出五官的大致轮廓。

2 根据草图，用流畅的线条绘制出具体的桃子脸型，绘制出皱着的眉头、眼睛、鼻子、嘴巴和耳朵。





3 加深眉毛、上眼睑、瞳孔上方、瞳孔中间和周边轮廓，给瞳孔上色。

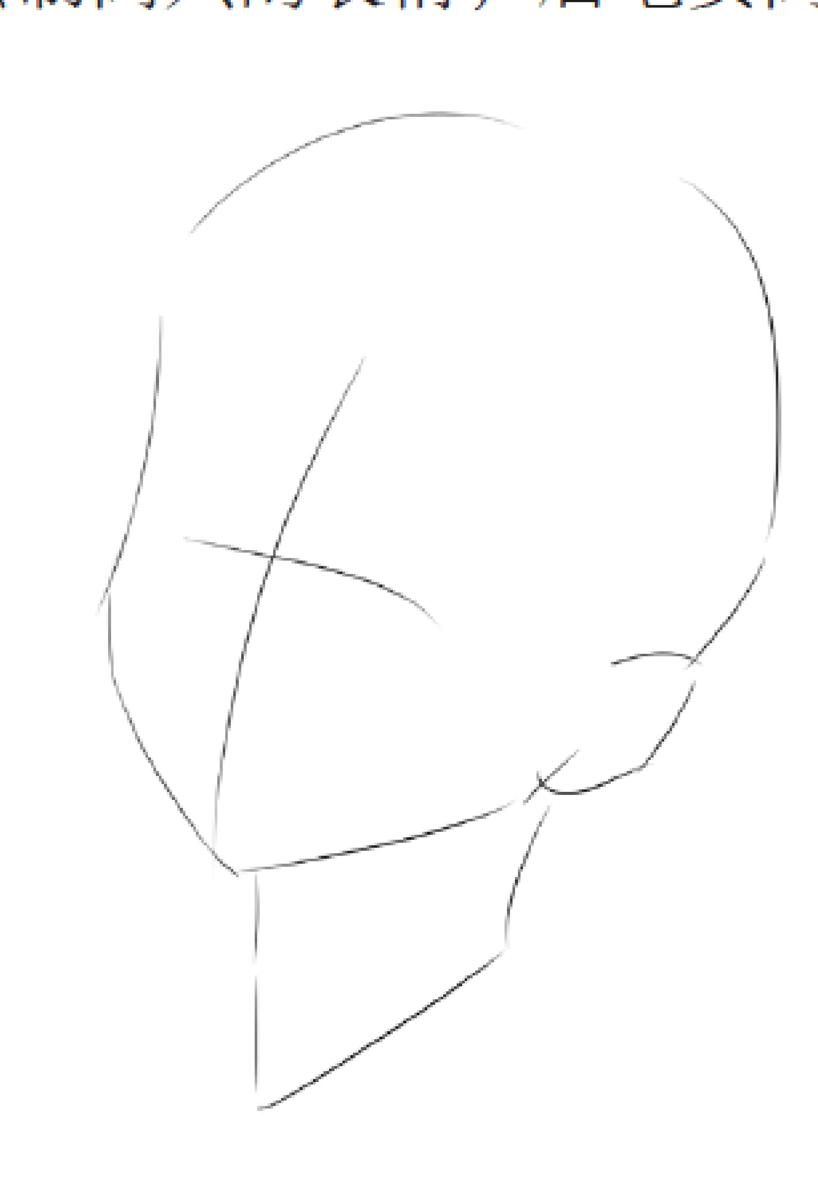
4 给眼睛添上高光，让眼睛充满眼神，添上红晕，使人物生动起来。

4.2　萌系人物表情绘制案例

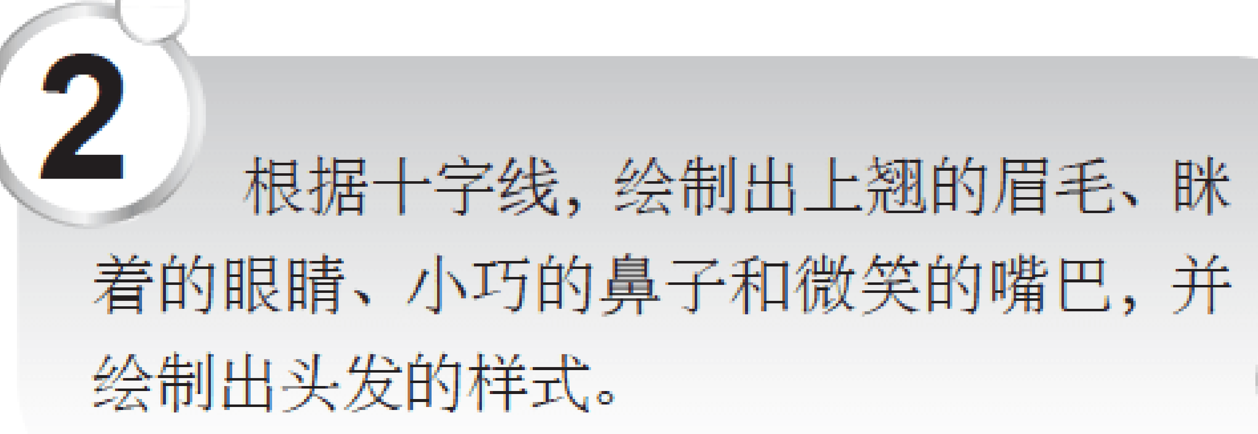
熟练地绘制各种表情需要了解每一种表情的特点。下面通过几个案例来说明一下不同表情的特点。

4.2.1　实战——绘制高兴表情

绘制高兴的表情，眉毛要高挑上翘，嘴角上翘。



1 首先用简单的线条勾勒出人物侧面的头部，在面部绘制十字线，确定五官大概位置。



2 根据十字线，绘制出上翘的眉毛、眯着的眼睛、小巧的鼻子和微笑的嘴巴，并绘制出头发的样式。

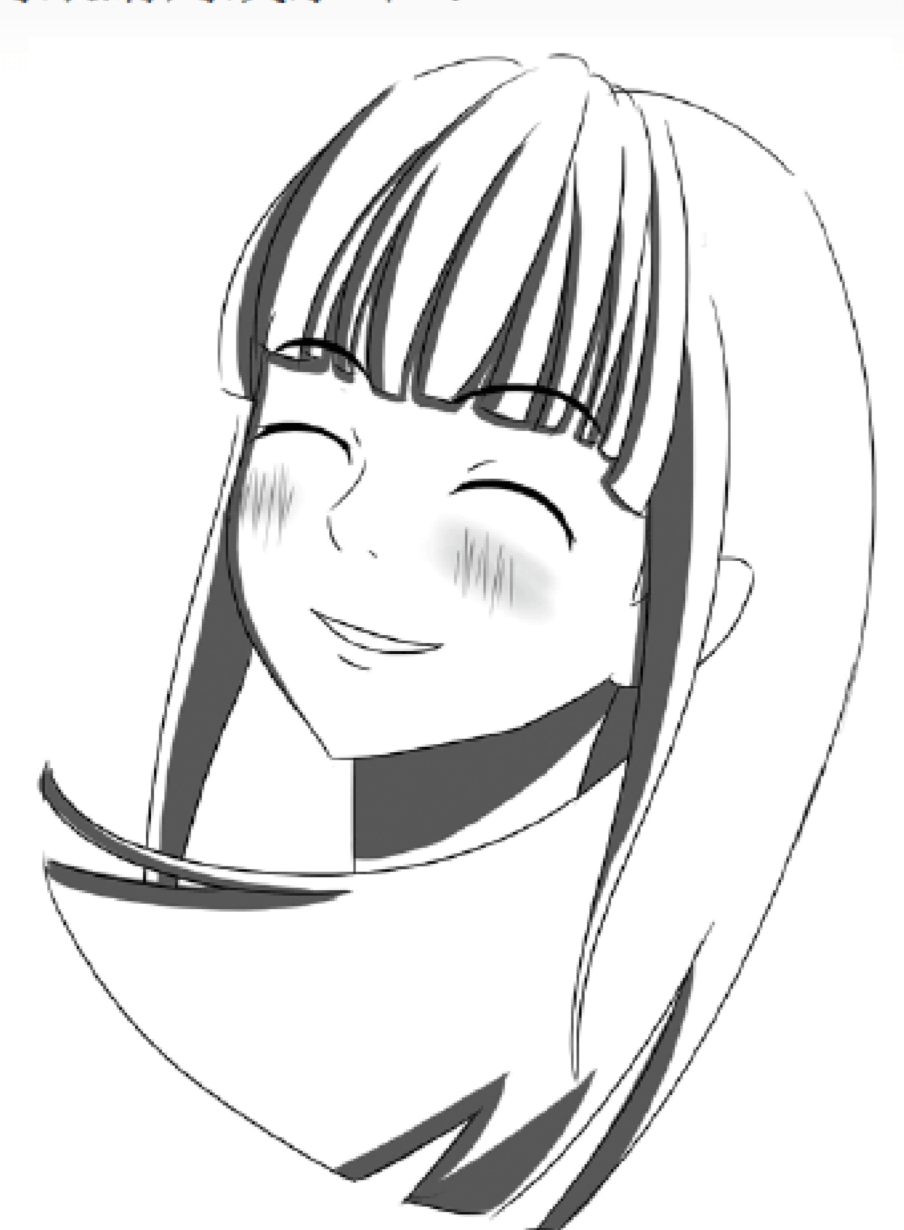




3 加深眉毛和眼睛，由于眼睛是眯着的，因此看不到瞳孔，我们只需要画出表达眯着的眼睛的线条即可。

4 在头发内侧和脖子处添加阴影，其余地方根据光源来添加暗面即可。





4.2.2 实战——绘制俏皮表情

俏皮的表情可以用一只眼睛睁开一只眼睛闭着，吐出小舌头的形象来表现。





1 用简单的线条绘出头部的外形轮廓、脖子，以及在面部绘制十字线，确定五官的大概位置。

2 根据十字线，绘制出上扬的眉毛、一只闭着一只睁开的眼睛、鼻子和吐着舌头的嘴巴。



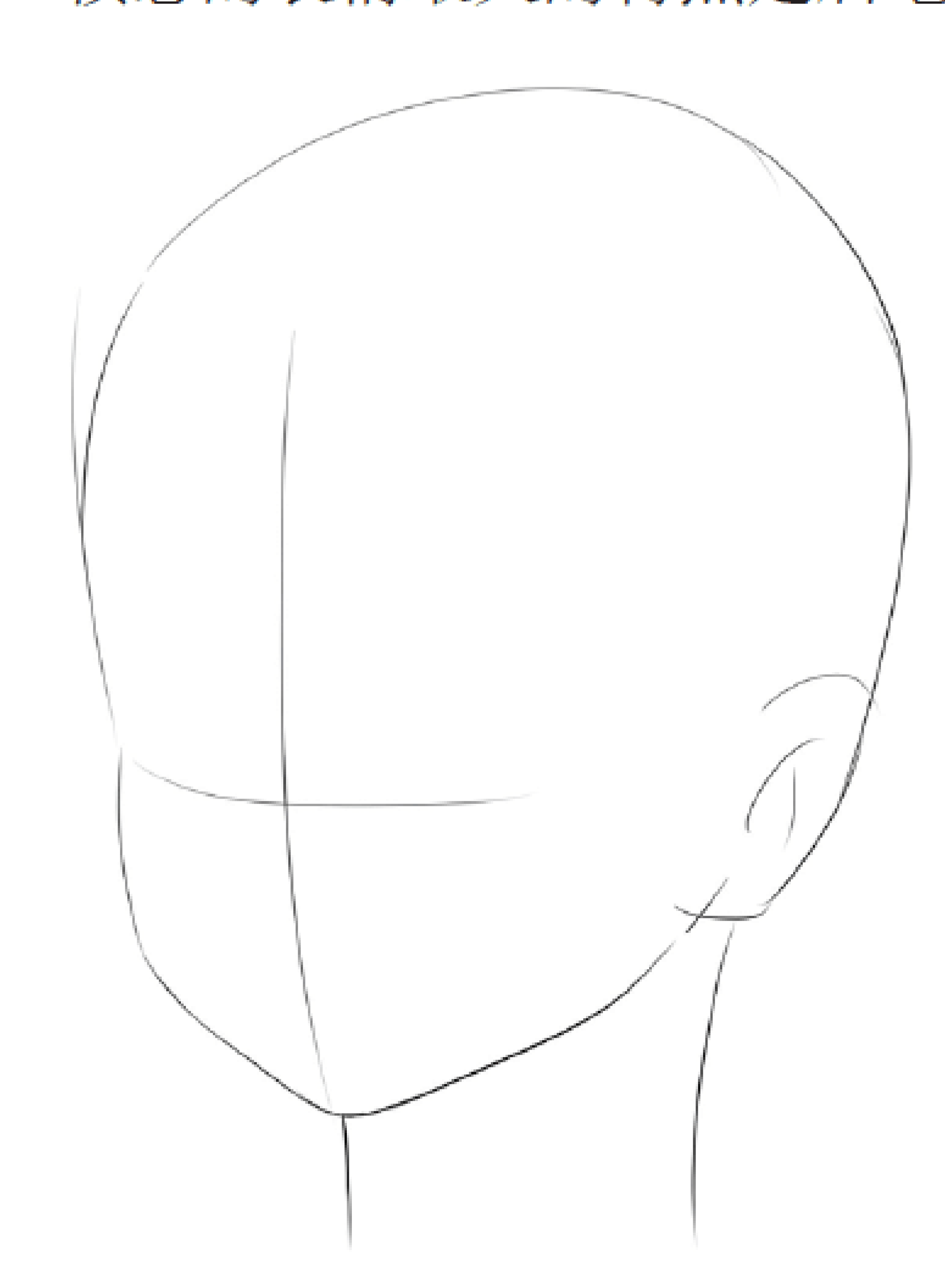


3 加深眉毛、眼睑和瞳孔，留出反光，点上高光，刻画出眼睛。注意上眼睑要比下眼睑暗。

4 根据每缕头发的走向为头发的下垂部分添加阴影，颈部也要添加阴影，以便增强层次感。

4.2.3 实战——绘制愤怒表情

愤怒的表情最大的特点是眉毛倒竖，龇牙咧嘴。



1 用简单的线条勾勒出人物侧面的头部，在面部绘制出十字线，确定五官大概位置。

2 根据十字线，绘制出紧皱的眉头、菱角尖锐的眼眶、小巧的鼻子和龇牙的嘴巴，绘制出头发的样式。





3 加深眉毛和上眼睑，加深瞳孔上方、中间和周边，点上高光。

4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的脸部和颈部也要添加阴影。





4.2.4 实战——绘制哭泣表情

哭泣的表情可以用眼泪来辅助表达，人物的眉毛一般都是皱着的。





1 用简单的线条勾勒出人物侧面仰起的头部，画出面部的十字线，大致确定五官的位置。

2 根据头部的外形轮廓，绘制出人物眉梢下垂，眉头皱起，眼睛流泪的五官表情轮廓，并绘制出头发的样式。



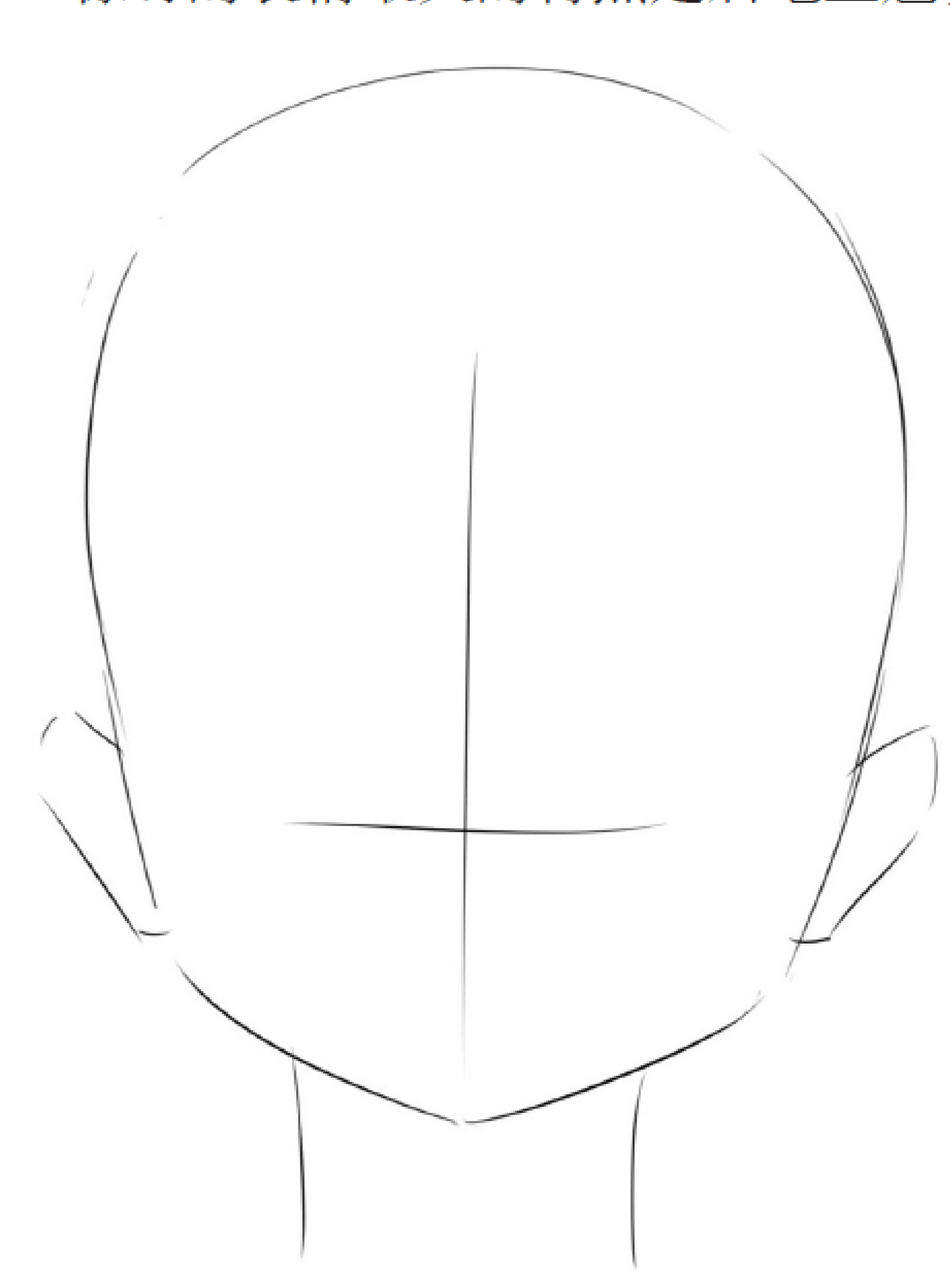


3 加深眉毛和眼睛，添加因为哭泣而引起的红晕。

4 给头部添加阴影。注意阴影要添加在头发下垂的部分和颈部。

4.2.5　实战——绘制惊讶表情

惊讶的表情最大的特点是眉毛上翘，眼睛大睁，瞳孔缩小，跟好奇的表情类似。





1 用简单的线条勾勒出人物的正面，用十字线表示人物的五官位置，画出耳朵。

2 画出人物的五官，绘制出发型，眉毛下垂，眼眶睁大，嘴巴大张。





3 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔中间和周边，给瞳孔上色，调整不正确的部分。

4 确定光源给人物上色，在脸颊上添加一点红晕使之更加生动，给嘴巴的内部也要添加阴影。

4.2.6 实战——绘制害羞表情

害羞是很微妙的表情，绘制时要注意眉梢要低垂，眼睛向下看，要用紧闭的下嘴唇来表现。





1 用简单的线条勾勒出面部朝下的侧脸。因为透视关系，右脸要比左脸宽，通过绘制十字线将其表现出来，确定五官的大概位置。

2 根据十字线，绘制出眉梢低垂的眉毛，绘制出朝下望的眼睛，绘制出小鼻子、小嘴。根据头部轮廓绘制出头发的样式。





3 加深眉毛，加深上眼睑，加深瞳孔，留出反光，点上高光，刻画出眼睛。注意上眼睑要比下眼睑深，这样眼睛会更加生动。

4 给头部添加阴影，注意阴影要根据每绺头发的走向进行绘制，头发遮挡的面部和颈部也要添加阴影。添加阴影后，画面立体感增强。

4.2.7 实战——绘制忧伤表情

忧伤的表情显得人物很苦恼，仿佛在思考某件事情，其眉毛应是微皱，嘴角下垂。

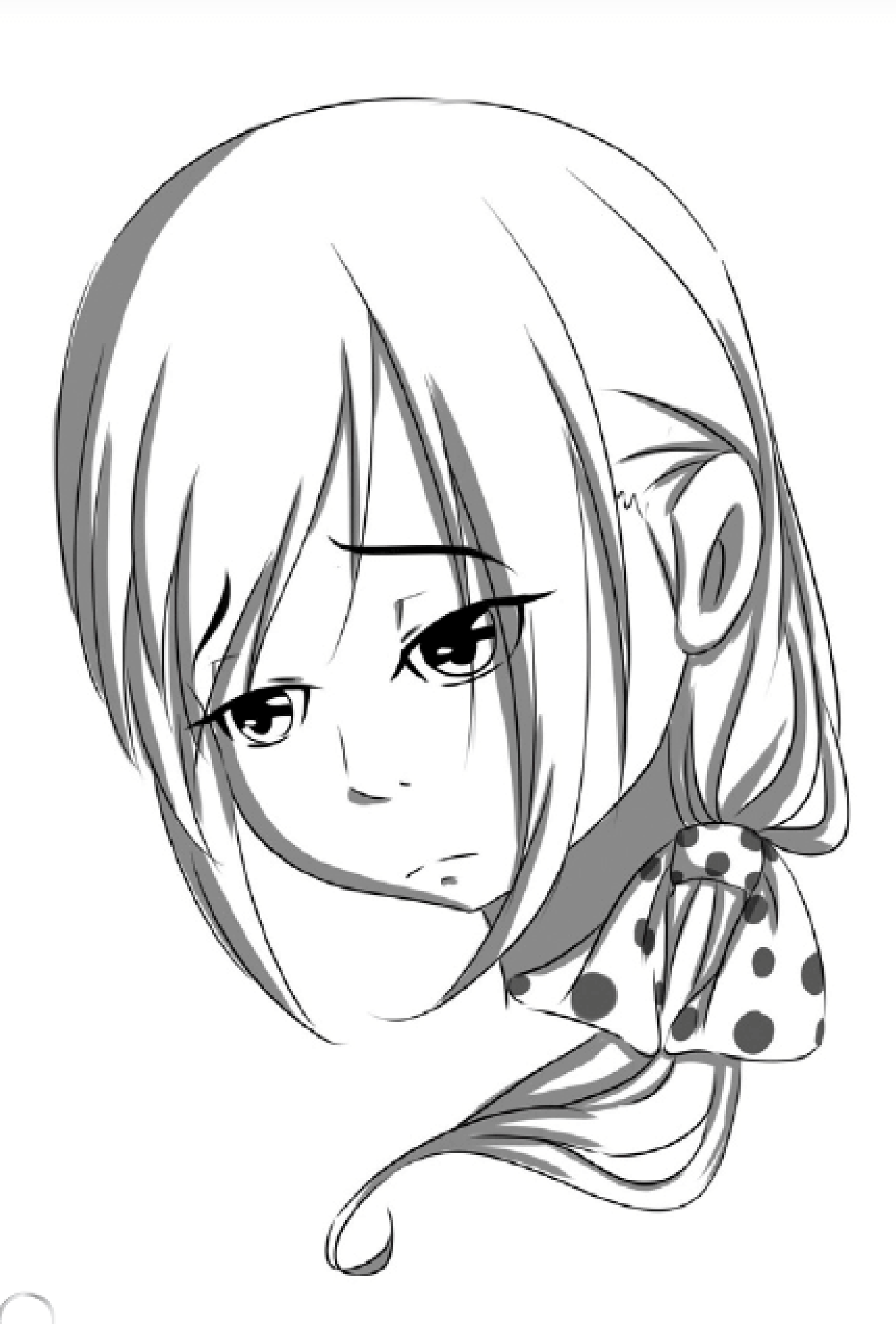




1 用简单的线条勾勒出人物低垂的头部，用十字线表示五官的位置。

2 画出人物的五官，人物的眼睛看向下方，没有焦点，并绘制人物的发型。



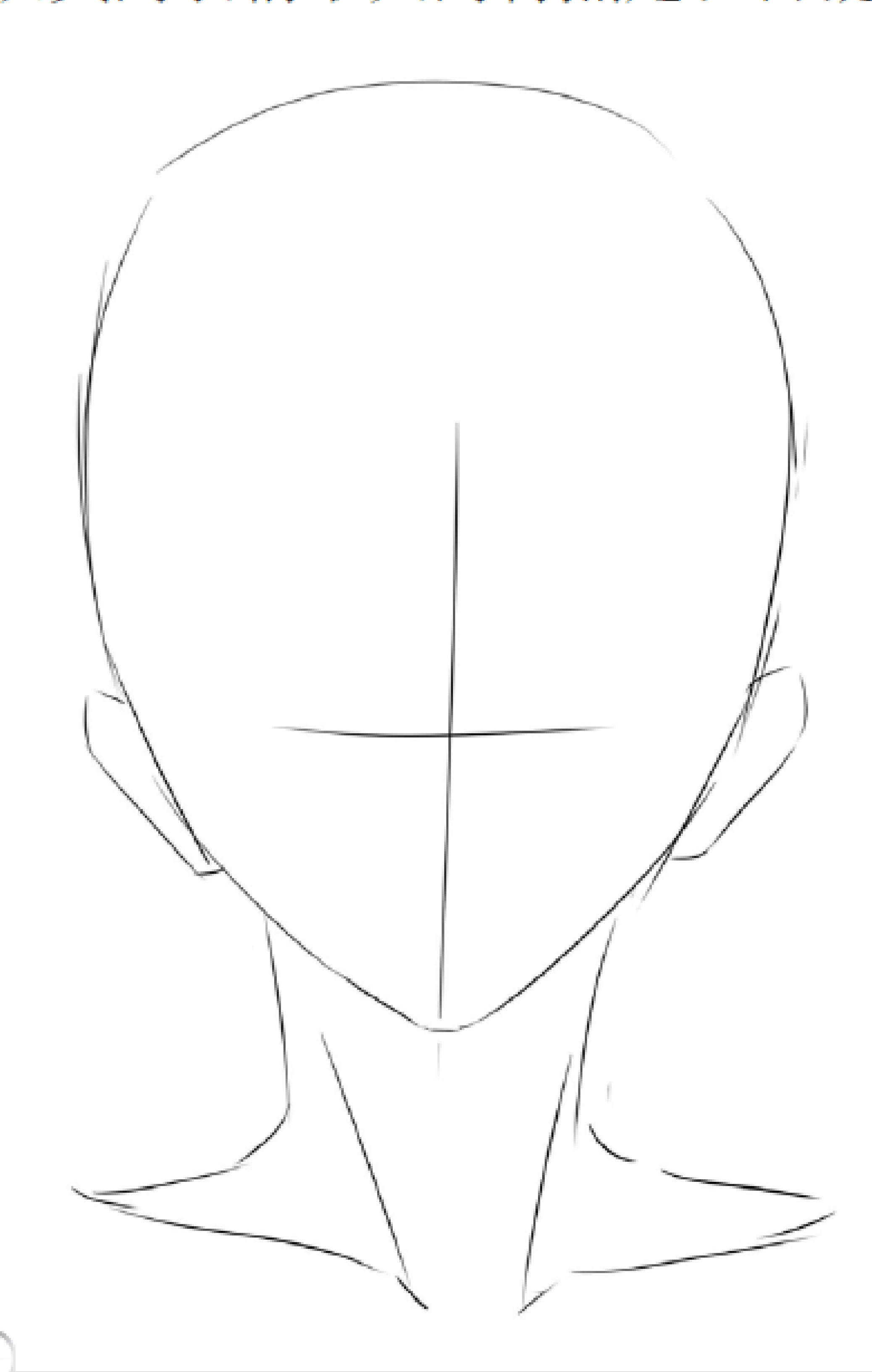


3 加深眉毛和上眼睑，加深瞳孔上方和周边，人物的颜色看起来像是在思考问题。

4 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影。注意阴影要随着每缕头发的变化而变化。

4.2.8 实战——绘制认真表情

认真的表情最大的特点是双目凝视，眉头紧皱，眉梢上翘。





1 用简单的线条勾勒出人物的正面，用十字线确定五官的大致位置，画出脖子和锁骨。

2 根据十字线，绘制出眉头紧皱、眉梢上翘的眉型，绘制出眼睛的外形轮廓，绘制出鼻子、嘴巴和头发。





3 加深眉毛和上眼睑，用上深下浅的方法绘制瞳孔，点上高光，刻画出眼睛。给蝴蝶结添加颜色。

4 给帽檐的下方添加大块阴影，体现人物认真严肃的表情。注意高光处不要添加阴影，这样可以使人物看起来面露精光。最后为人物添加唇色。

4.2.9 实战——绘制享受表情

绘制享受的表情可以用眉毛挑起，眼睛闭着微笑来表现。





1 用简单的线条勾勒出侧面的头部，根据透视关系绘制面部的十字线。

2 根据头部结构，绘制出挑起的眉毛、闭着的眼睛、张开的嘴巴和发型。





3 加深眼睛线和眉毛。睫毛部分要留白，这样可以体现高光，看起来更加生动。

4 根据头发的走向和外形轮廓，在每缕头发的下垂部分绘制阴影。

4.2.10 实战——绘制焦虑表情

焦虑的表情可以用皱眉、双眼凝视一方，以及汗珠来表现。

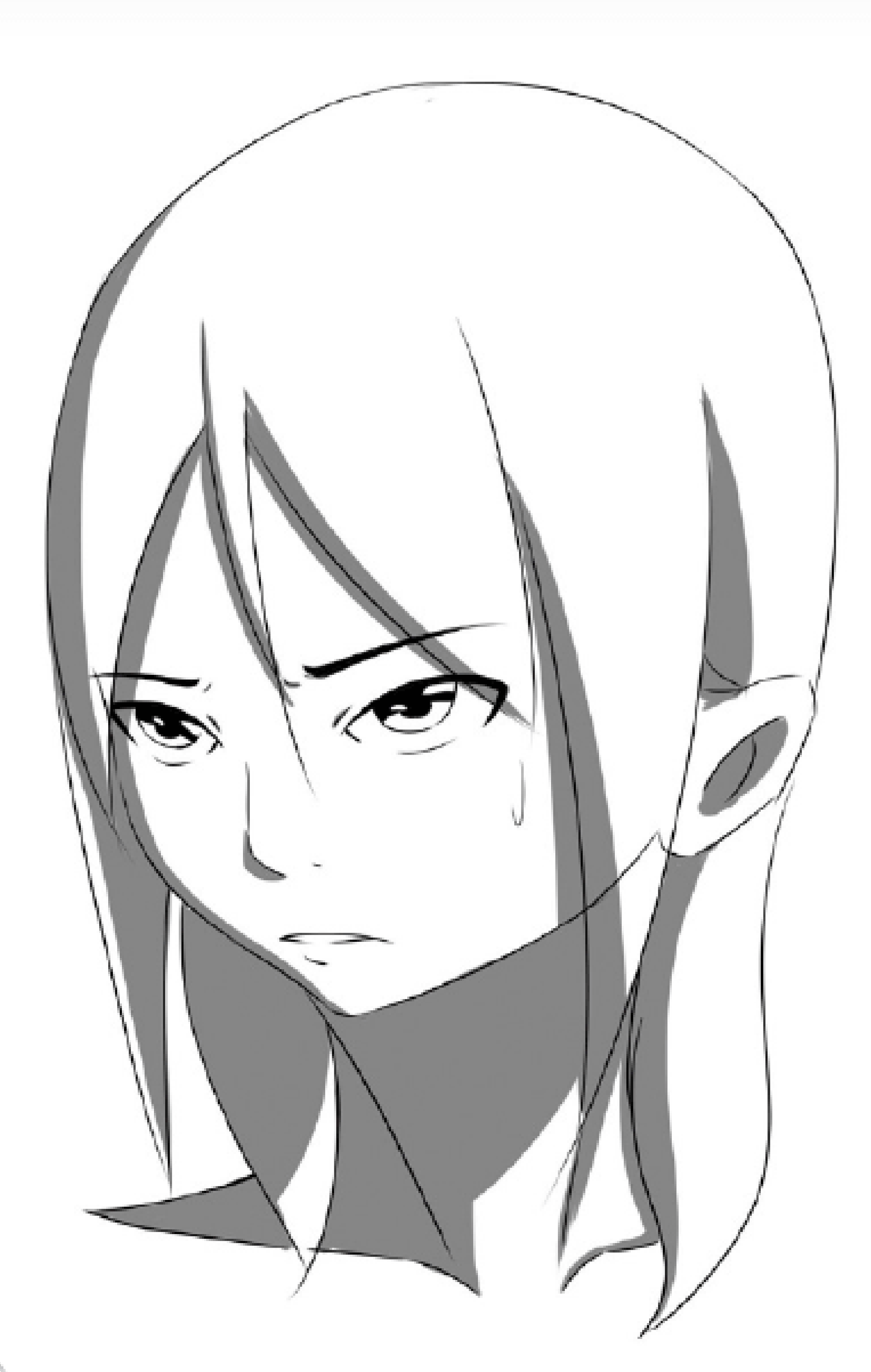




1 用简单的线条勾勒出人物侧面的头部轮廓，在脸部绘制十字线，确定五官的大概位置。

2 根据头部轮廓绘制出紧皱着的眉头和凝视的眼睛，绘制出小巧的鼻子、微张的嘴巴以及发型。





3 加深上眼睑和瞳孔，使人物的眼神看起来更加生动。人物要焦虑地看向某个地方，显得很担心。

4 添加阴影。注意阴影主要添加在头发的下垂部分，在脖子处根据锁骨的走向给颈部添加阴影。

第5章

发型绘制的多种技法



发型不仅可以增强人物的魅力，还可以提高人物的辨识度。本章主要讲解头发的形态、长度和发饰的表现，并通过实例进一步深入刻画不同发型的绘制方法。希望读者多练习，熟练掌握头发的绘制技巧。

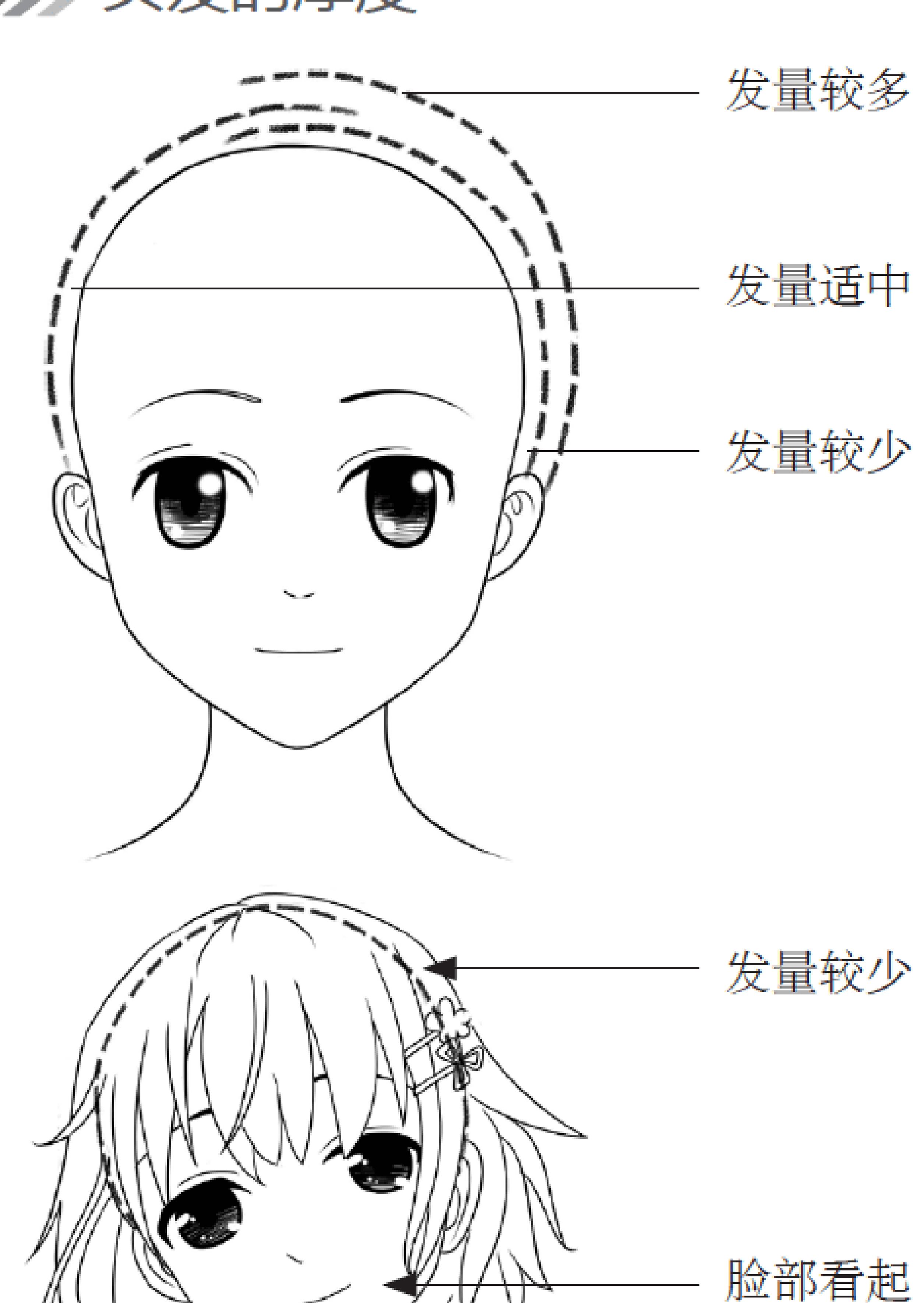
5.1 绘制头发的基础知识

头发是萌系人物最基本的外形特征。头发不仅可以修饰人物的头型，还可以提高人物的辨识度，所以绘制美少女的头发是最关键的一部分。下面就来介绍绘制头发的基础知识。

5.1.1 头发的厚度与长度

在绘制头发之前，首先来了解一下头发的生长规律。

头发的厚度

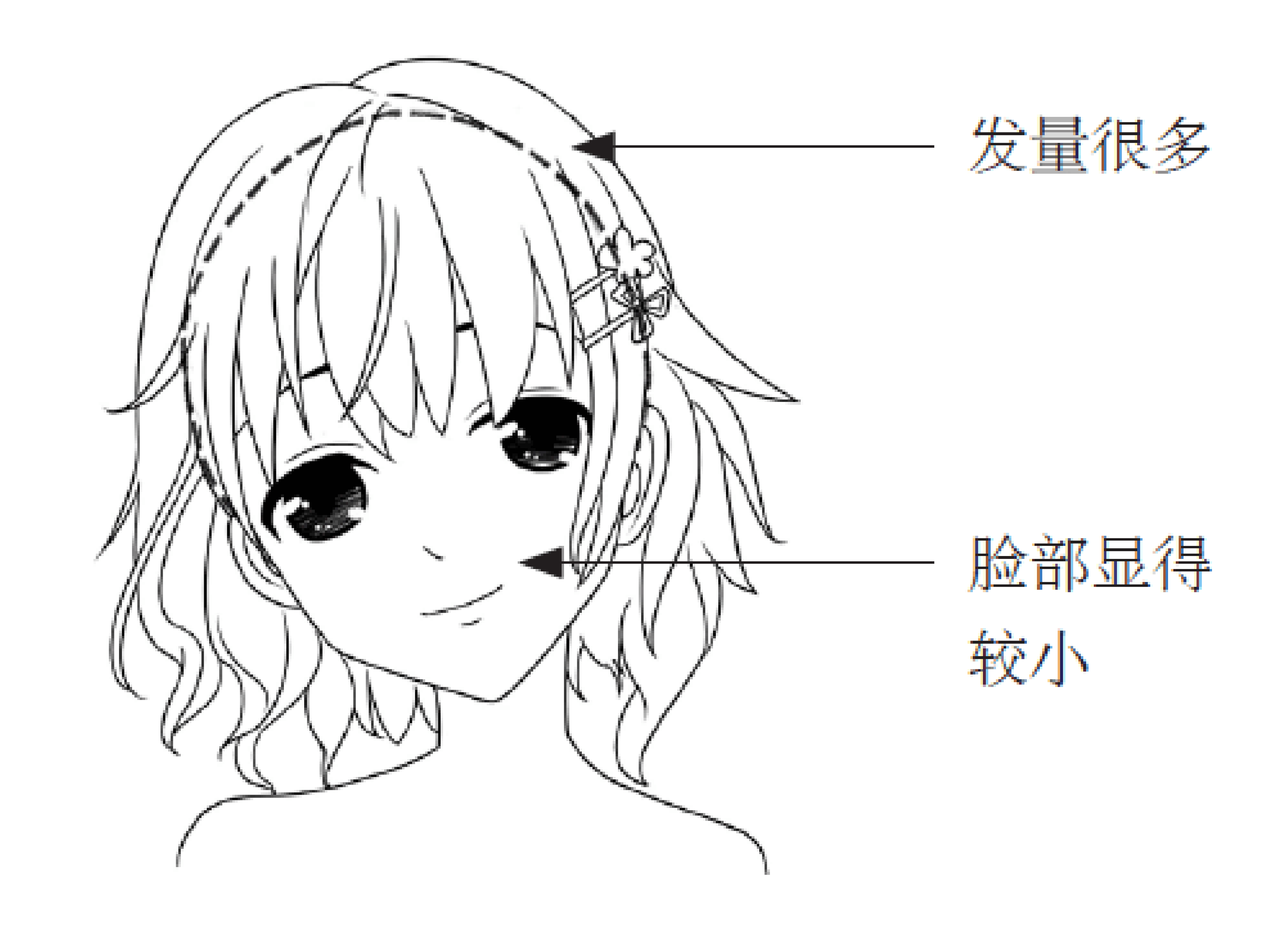


头发堆积在一起，会有厚度，头发的多少也会直接影响发型的美观以及角色的设计。

发量越少，在头顶的厚度越低，脸部显得越大。

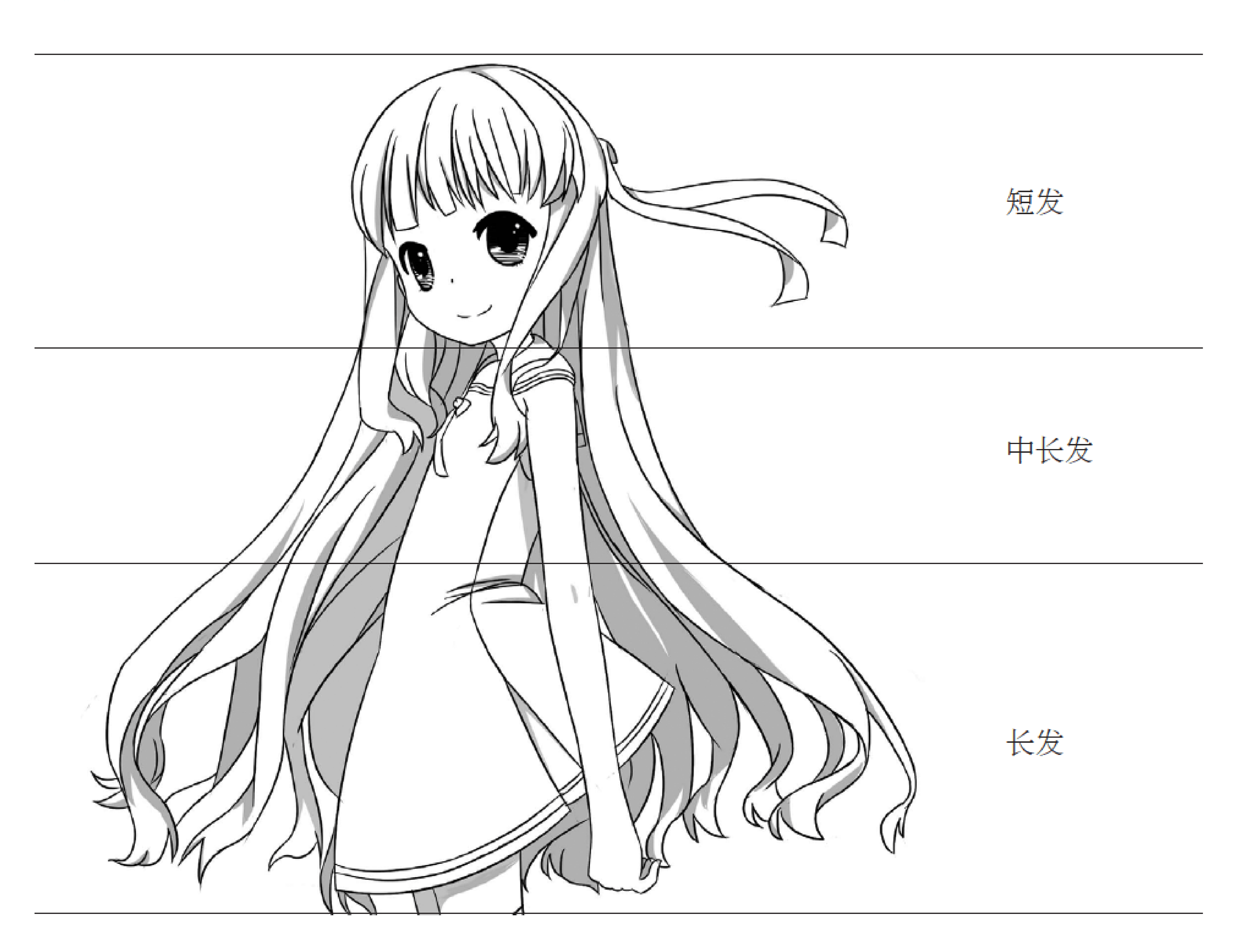


发量适中，头部显得饱满，是普通漫画常见的一种造型。



发量越多，头部轮廓就会显得非常饱满，脸部在头发的遮挡下也显得小巧、精致可爱。这也是萌系漫画常见的一种头发造型。

头发的长度



头发的长度对比

按照头发的长度，可将头发分为长发、中长发和短发3种类型。在漫画中，头发的长度可以体现出人物不同的性格，为同一张脸换不同的发型，效果也会截然不同。



短发的人物

给人物绘制短发后，人物显得俏皮又可爱。



中长发的人物

给人物绘制中长发后，人物显得文静又可爱。





长发的人物

长发会让角色显得成熟稳重，又比较文静，有成熟女性的感觉。



扎发的人物

给人物绘制扎发后，扎发会让角色显得活泼又可爱。

5.1.2 头发的绘制方法

实战——头发的绘制方法一







1 用线条简单地勾勒出人物的头部轮廓。

2 绘制出人物的头发，注意头发的走向。

3 整理线稿，注意头发的层次感要明确。

实战——头发的绘制方法二







1 用线条勾勒出一个正面头型。

2 根据头型绘制出人物的头发。

3 绘制出最终线稿，注意头发的走向要正确。

5.2 头发不同形态的表现

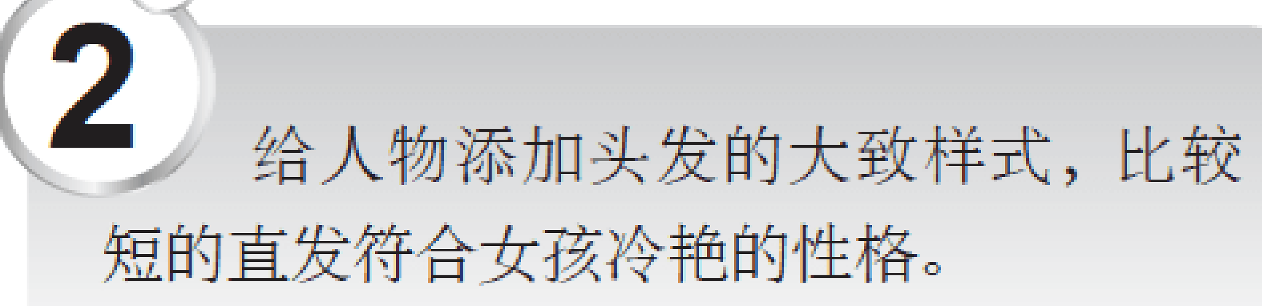
生活中会有许多不同形态的发型，有的是披散着的，有的是扎起来的，那么怎样才能绘制好它们在不同状态下的发丝表现呢？下面就来讲解一下不同形态的发型的绘制。

5.2.1 实战——短发案例绘制



1 定义一个侧面的头型，用简单的线条勾勒出人物头部。





2 给人物添加头发的大致样式，比较短的直发符合女孩冷艳的性格。



3 继续绘制出人物的五官，让人物头像更加完整。



4 最后添加阴影效果，使人物的短发看起来更加有层次感和立体感。

5.2.2 实战——卷发案例绘制



1 用简单的线条勾勒出人物头部向前转动的侧面，确定五官的大体位置。

2 绘制出五官。注意因为透视关系，右边脸部要大于左边，绘制出卷发。注意头发下部分要很松散。





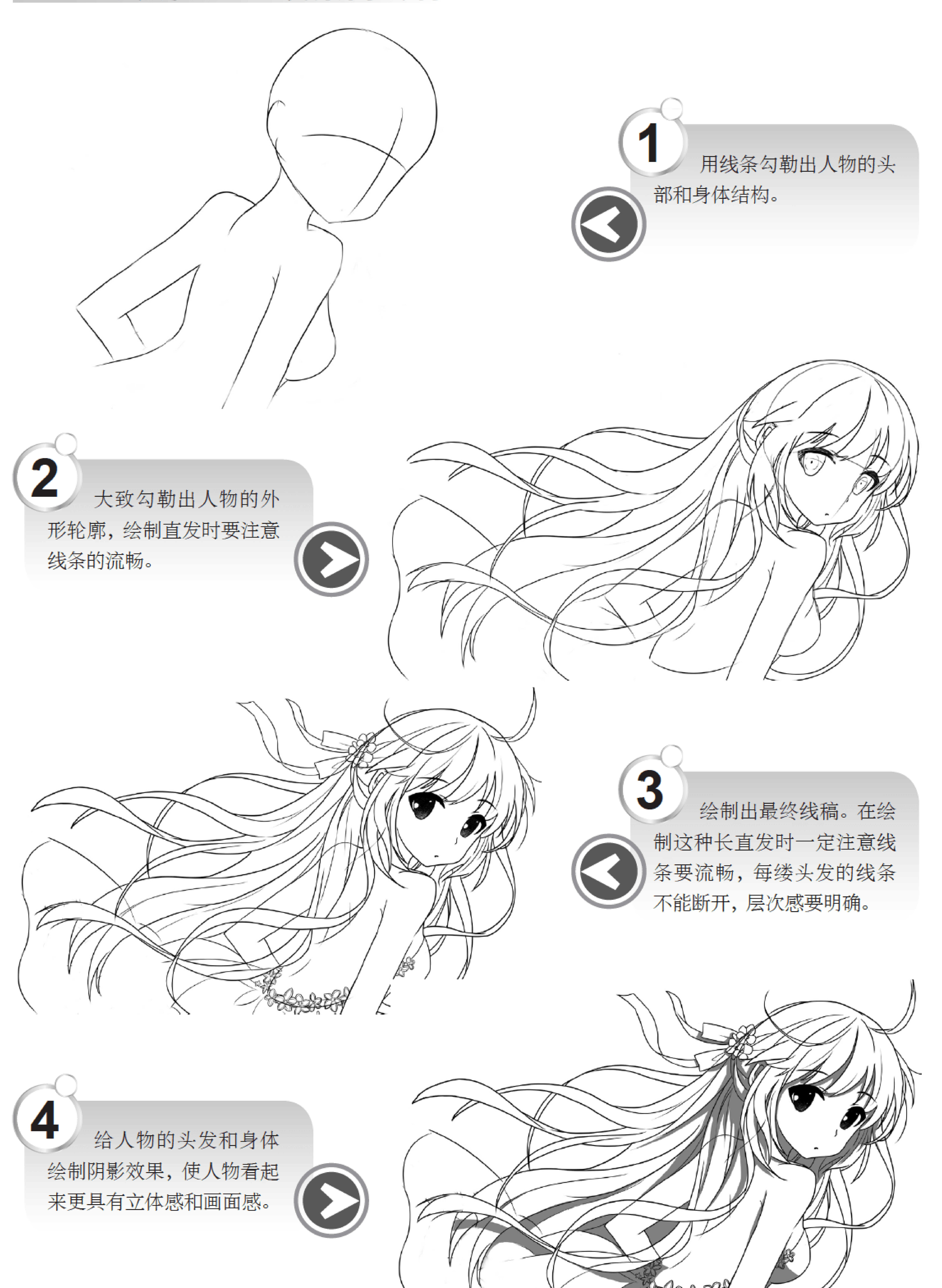
3 加深上眼睑和瞳孔，给瞳孔铺上一层灰色，点上高光，刻画出眼睛，在头发的下垂部分添加线条。

4 根据头发的走向，在脸部下方的头发上大面积添加阴影，头发下垂的部分都要添加。

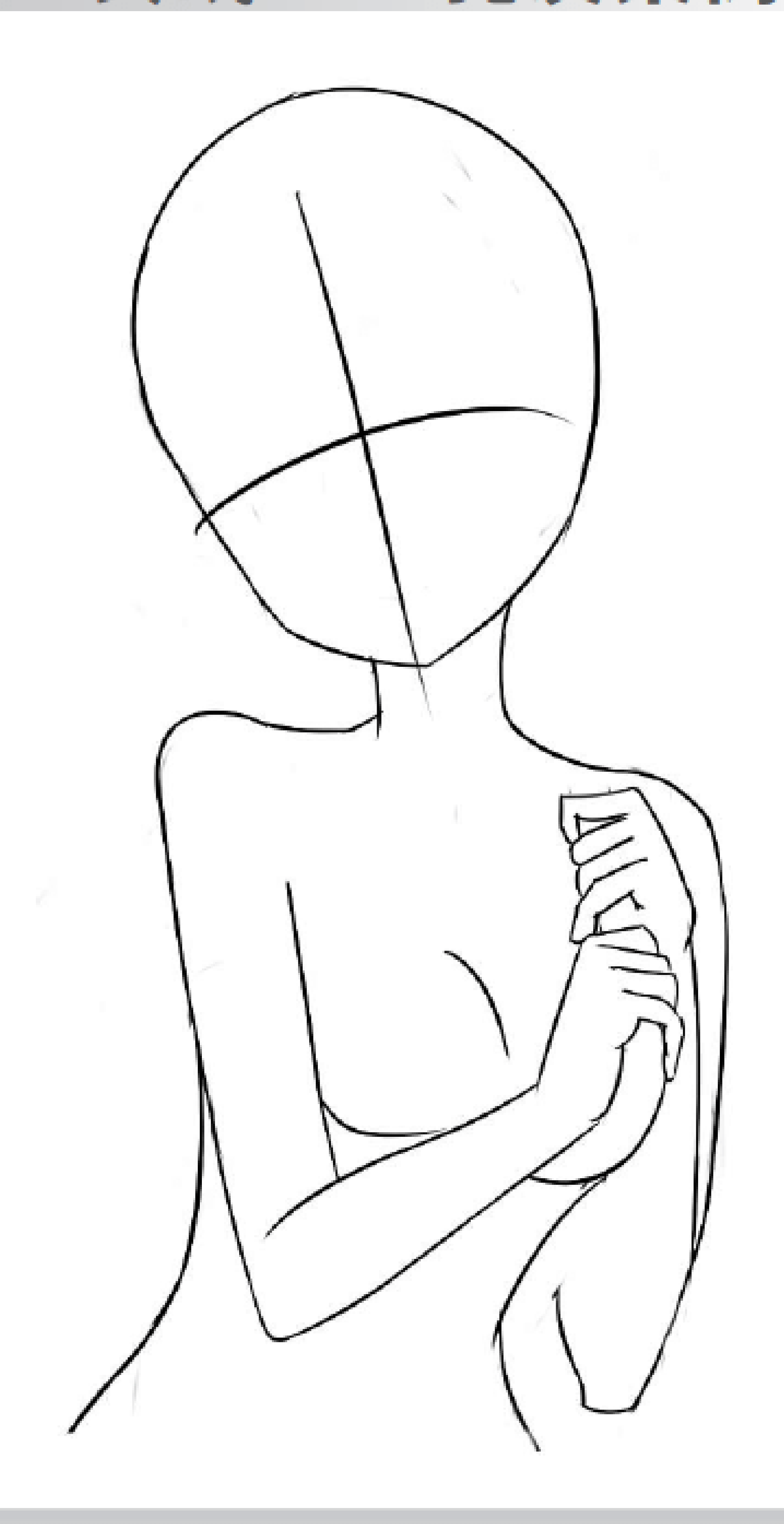




5.2.3 实战——直发案例绘制



5.2.4 实战——扎发案例绘制



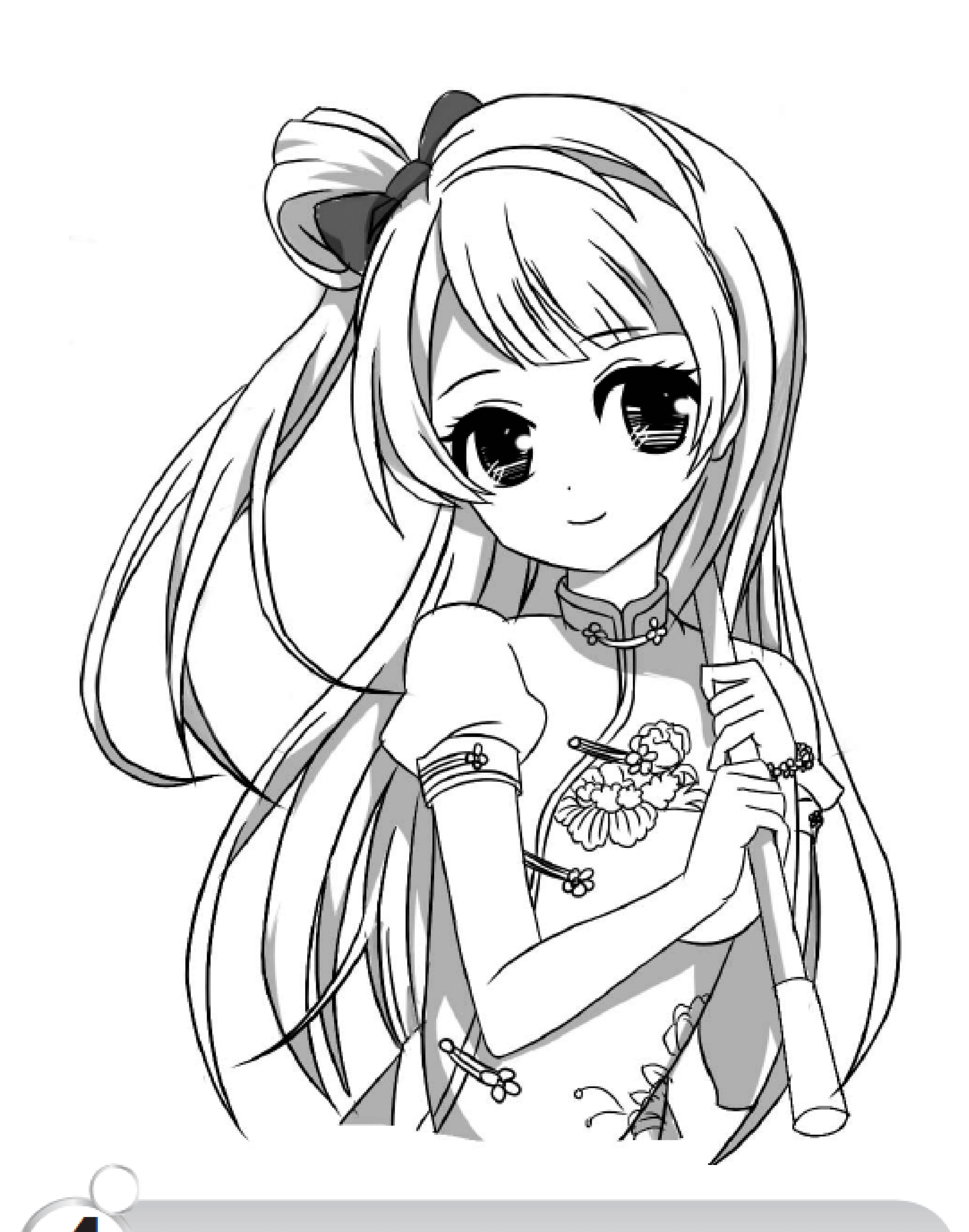
1 为了使挽起的发型看起来更加明显，首先要用线条勾勒出人物的正面头型。



2 根据头型绘制出发型的大致样式，注意只需要勾勒出轮廓即可。



3 在上一步的基础上用线条细化头发之间的层次，绘制出人物的五官。



4 用阴影表现头发的立体感，使画面感更加强烈。

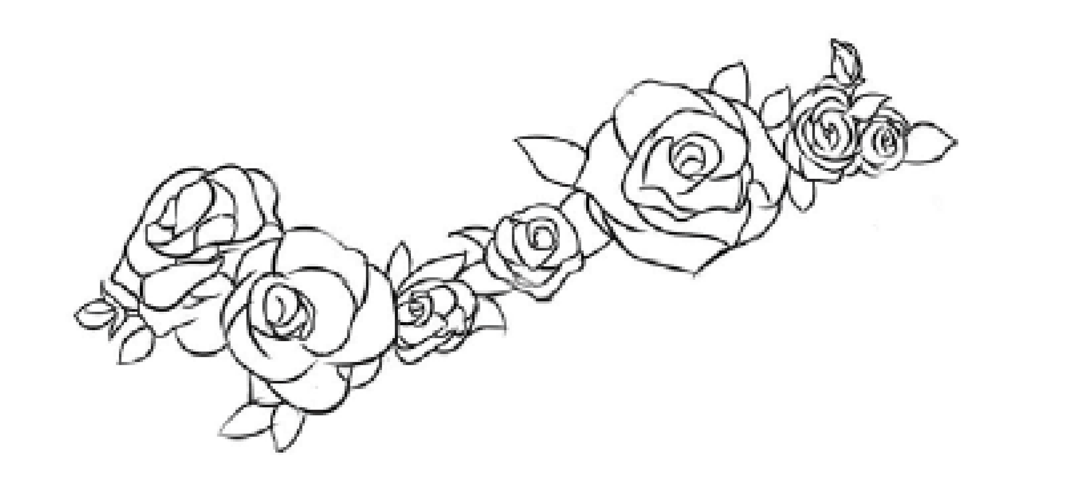
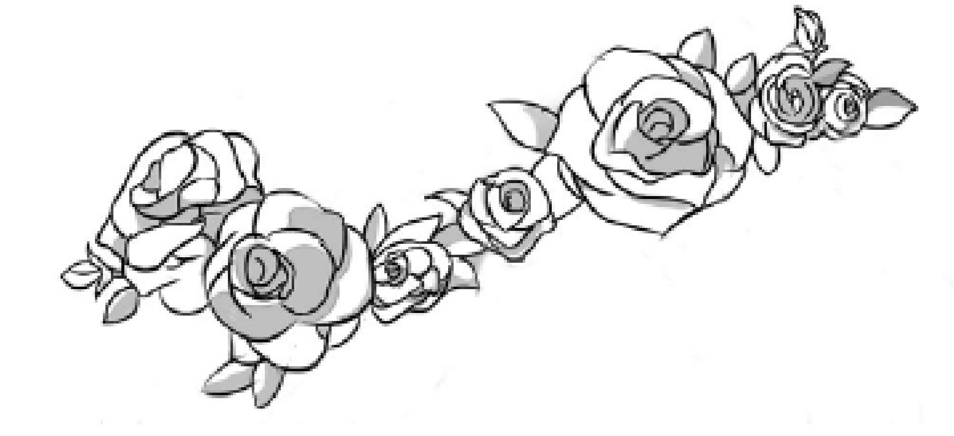
5.3　发饰的添加增强人物的魅力

漫画中，仅靠简单的头发是不足以突显出个人特色的。利用漂亮的发饰结合人物的头发可以表现出更多的发型。发饰不仅可以增强人物的魅力，还可以突显出人物的个性特点。

5.3.1　不同的发饰绘制

实战——头花

头花是最适合衬托萌系气质的装饰品，各种漂亮的头花把美少女装扮得多姿多彩。

实战——蝴蝶结

蝴蝶结是萌系头发上最常见的饰品，不一样的蝴蝶结佩戴的方法也有所区别。戴在头顶上或者后脑勺的蝴蝶结会比较正式。扎在头发侧面的蝴蝶结则会给人一种较俏皮可爱的感觉。

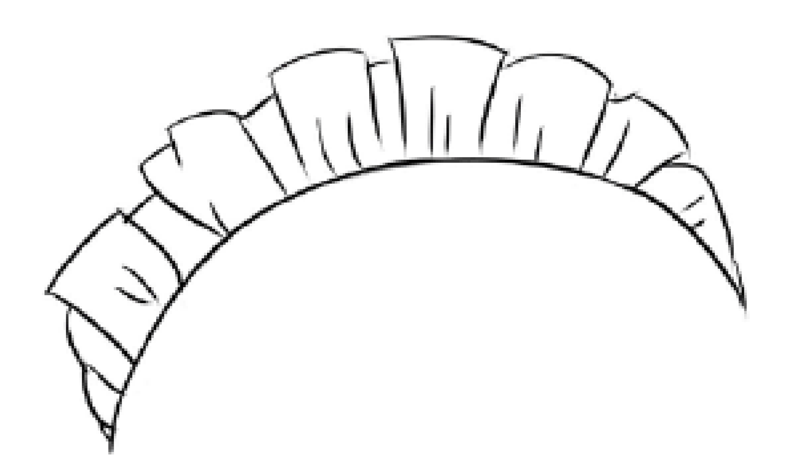
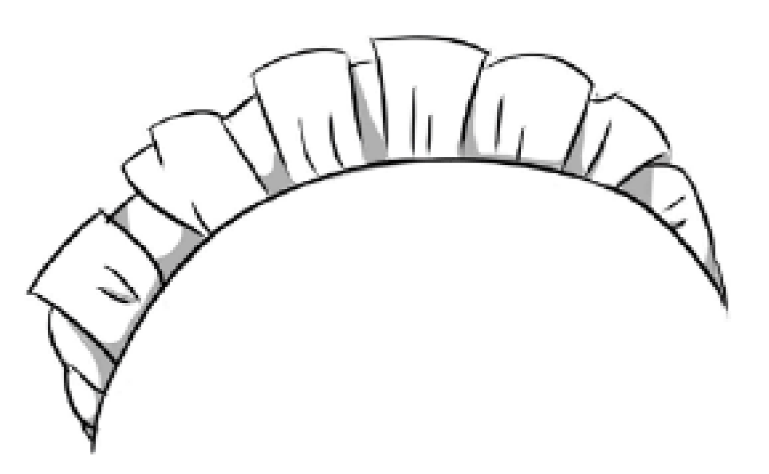
实战——发卡

发卡是用来固定头发的。各种可爱的发卡也对头发起着点缀的作用，不同的发卡使头发看起来既丰富又使人物看起来更可爱。




实战——发带

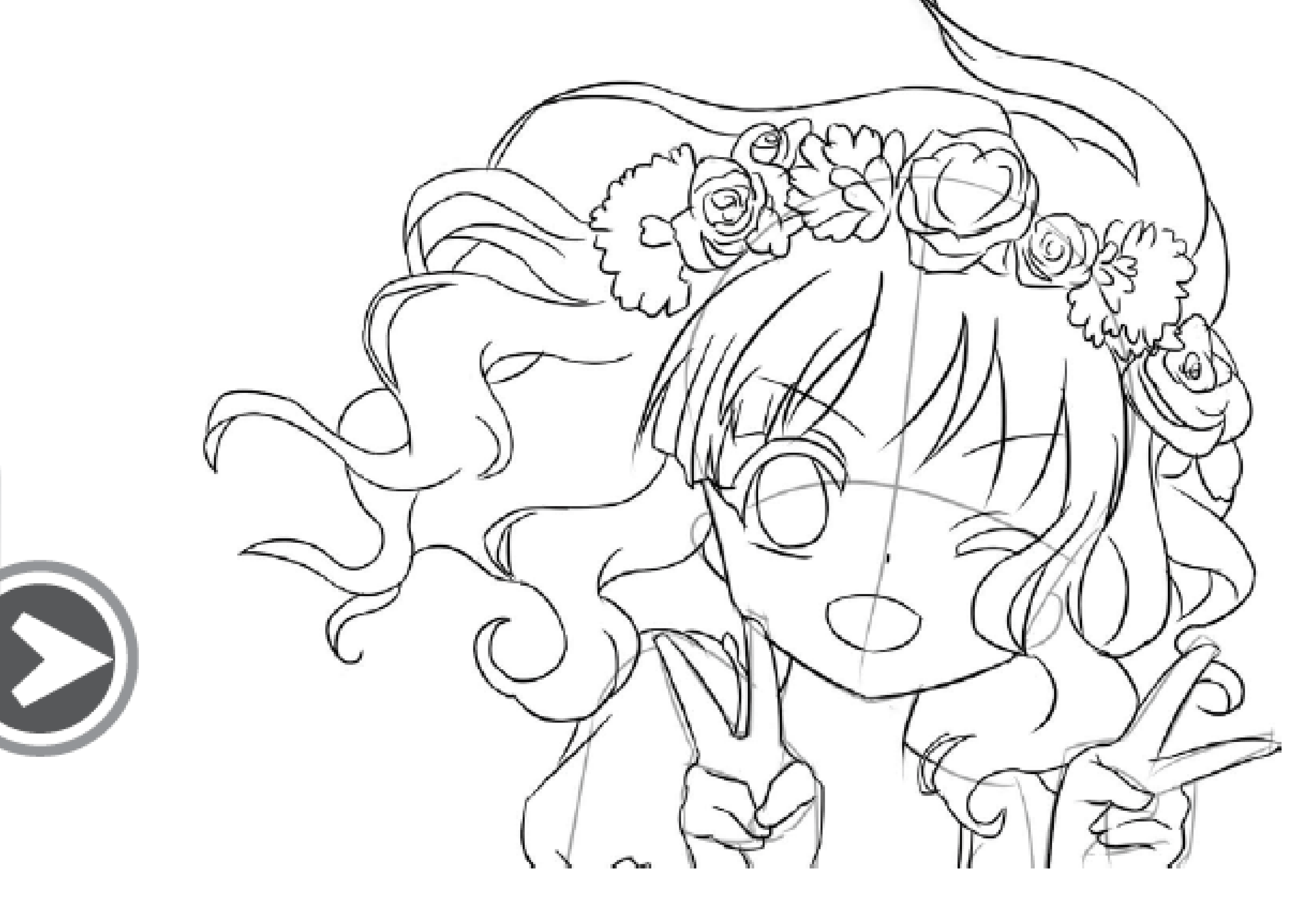
发带是一条有韧性的带子，起着固定头发的作用。普通的发带比较简单大方，可以直接用来系头发，也会有一些起到装饰作用。有的发带带有蝴蝶结或者花边，可以使人物更加漂亮。

5.3.2 实战——头花发饰的案例绘制



1 用线条勾勒出人物正面的头型，绘制出五官的大致轮廓。

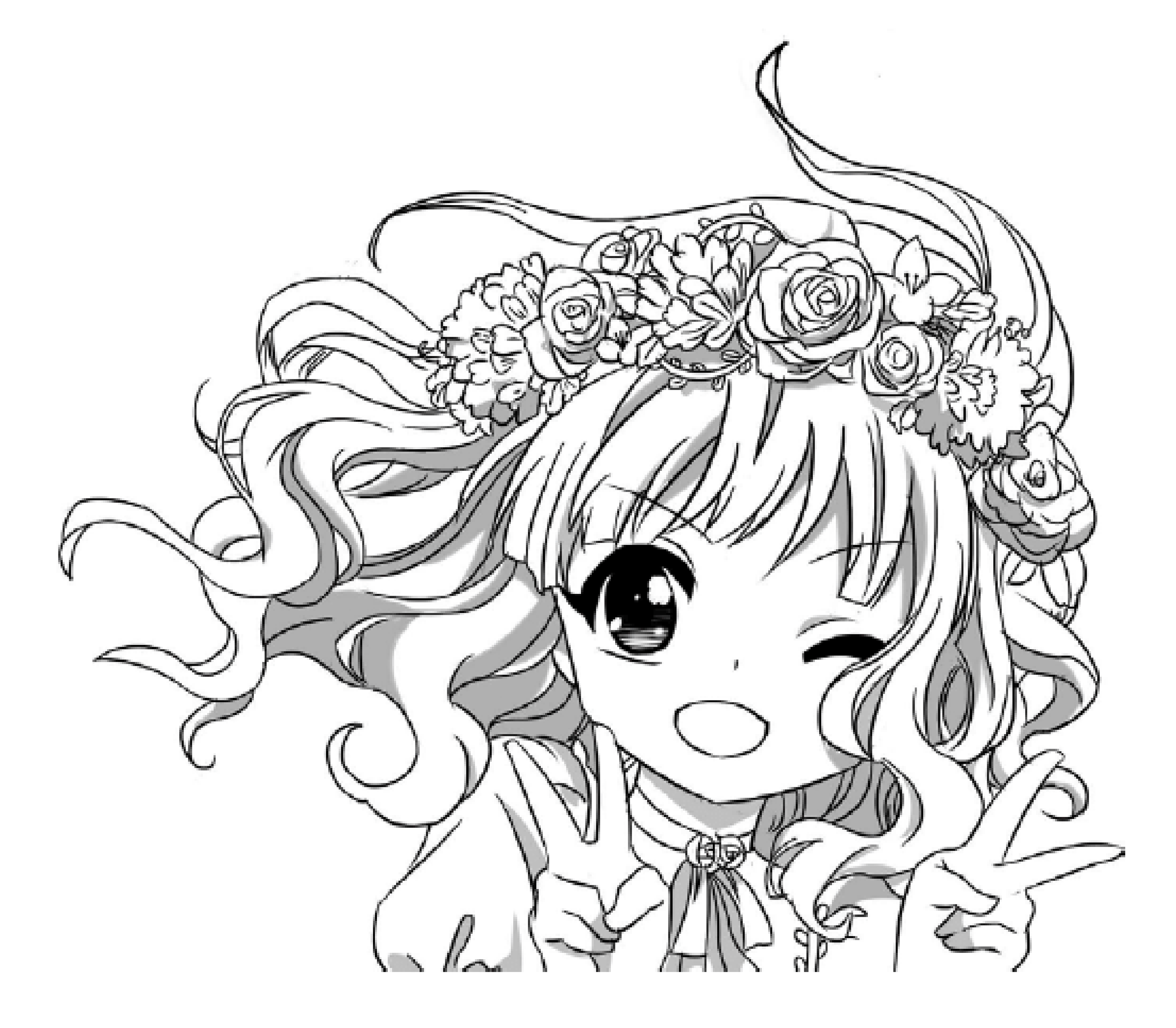


2 根据头型绘制出人物的头发和五官，注意头发的走向要正确。

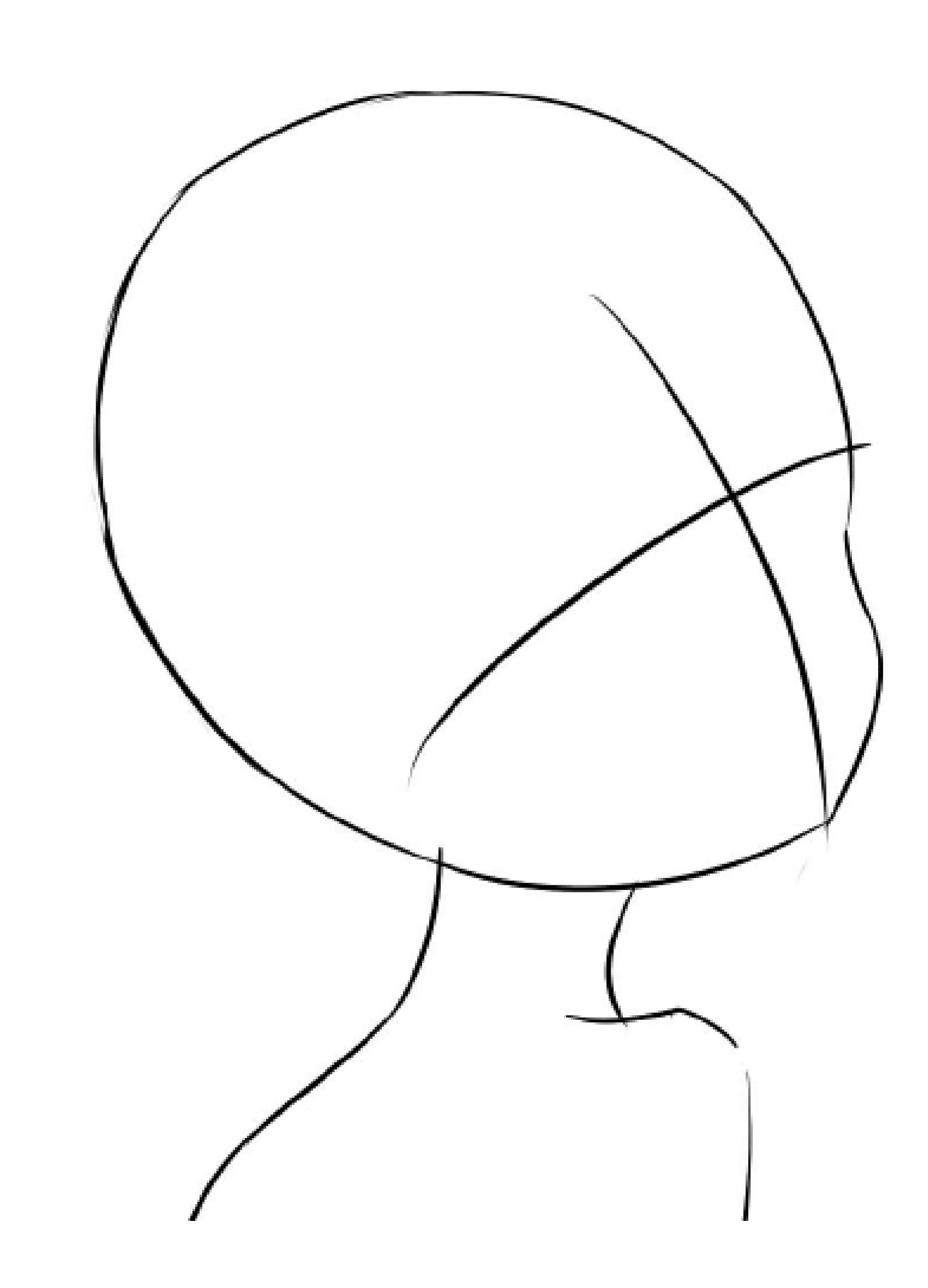
3 在前一步的基础上，细化人物的眼睛，让人物显得更加有神，细化人物的头花和发型。

4 根据线稿给人物添加阴影。注意头发的阴影要根据每缕头发的走向来绘制。





5.3.3 实战——蝴蝶结发饰的案例绘制



1 定义一个侧面的头型，绘制出人物的五官，可以看得出是一个冷艳型美少女。



2 给人物添加头发的大致样式。比较短的头发可使女孩看起来更加可爱。注意只需要勾勒头发的轮廓即可。





3 继续绘制出人物的五官，让人物头像更加完整化。

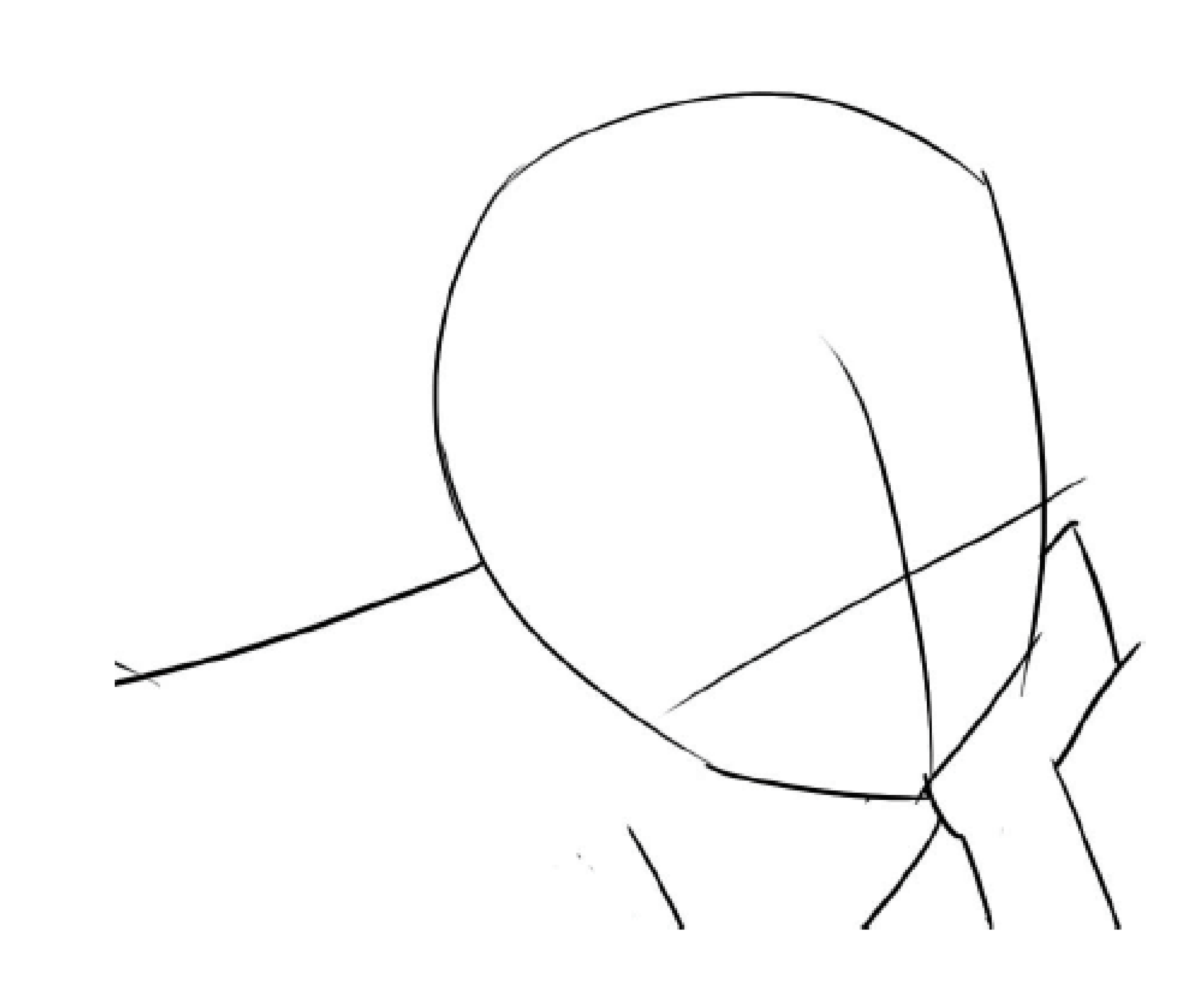
4 添加阴影效果，使人物的直发看起来更有层次感和立体感。





5.3.4 实战——帽子发饰的案例绘制

绘制古风人物时，给人物添加各式各样的饰品，可使画面更生动，人物形象更丰满。



1 用线条勾勒出人物的头型，根据十字基准线绘制出人物的五官。

2 根据头型绘制出人物的头发和帽子，注意要绘制出头发的线条流畅。







3 在上一步的基础上，给人物添加头发和帽子。

4 用阴影表现出头发的立体感，使画面感更加强烈。



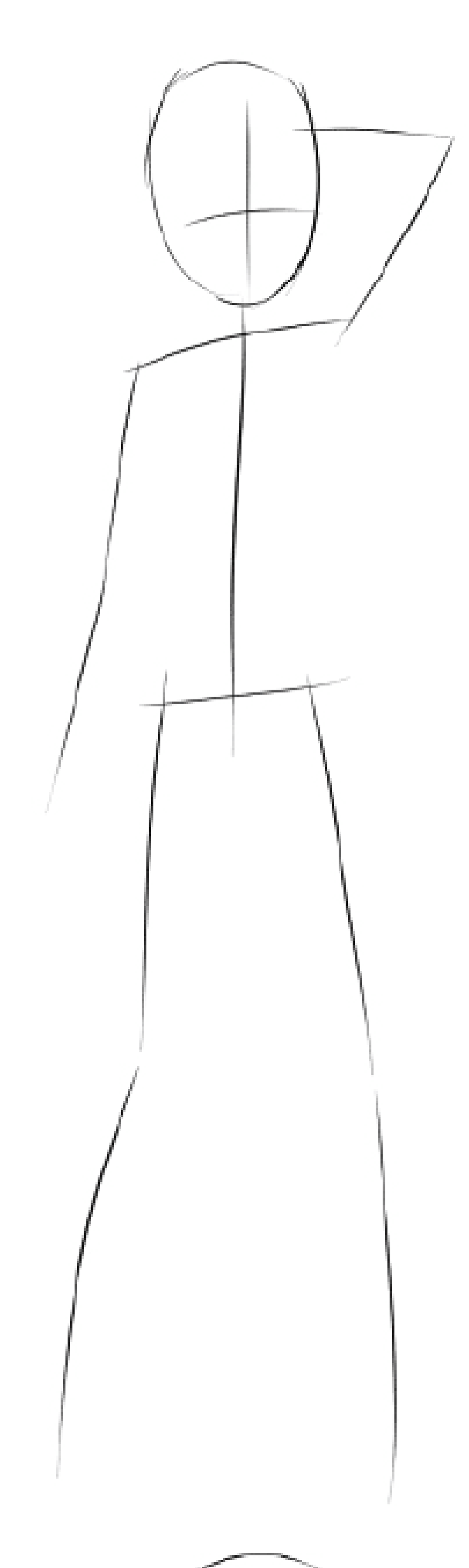


5.4　不同发型的案例表现

5.4.1　实战——短发萝莉

短发能使人物看起来既活泼又可爱。下面利用短发打造一个可爱的女孩。

绘制草图



1 用线条表现出人物骨架的大致形态，本例人物是站立的姿势，一只手臂弯曲向后。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构，本例是一个6头身的少女，因为还是少女，所以四肢比较圆润。



3 根据人体绘制出人物的外形样式，注意只需要勾勒出大致轮廓即可。



4 继续刻画草图，根据十字线给人物添加五官，细化头发和衣服的线条感。人物的草图基本上完成。





整理画面

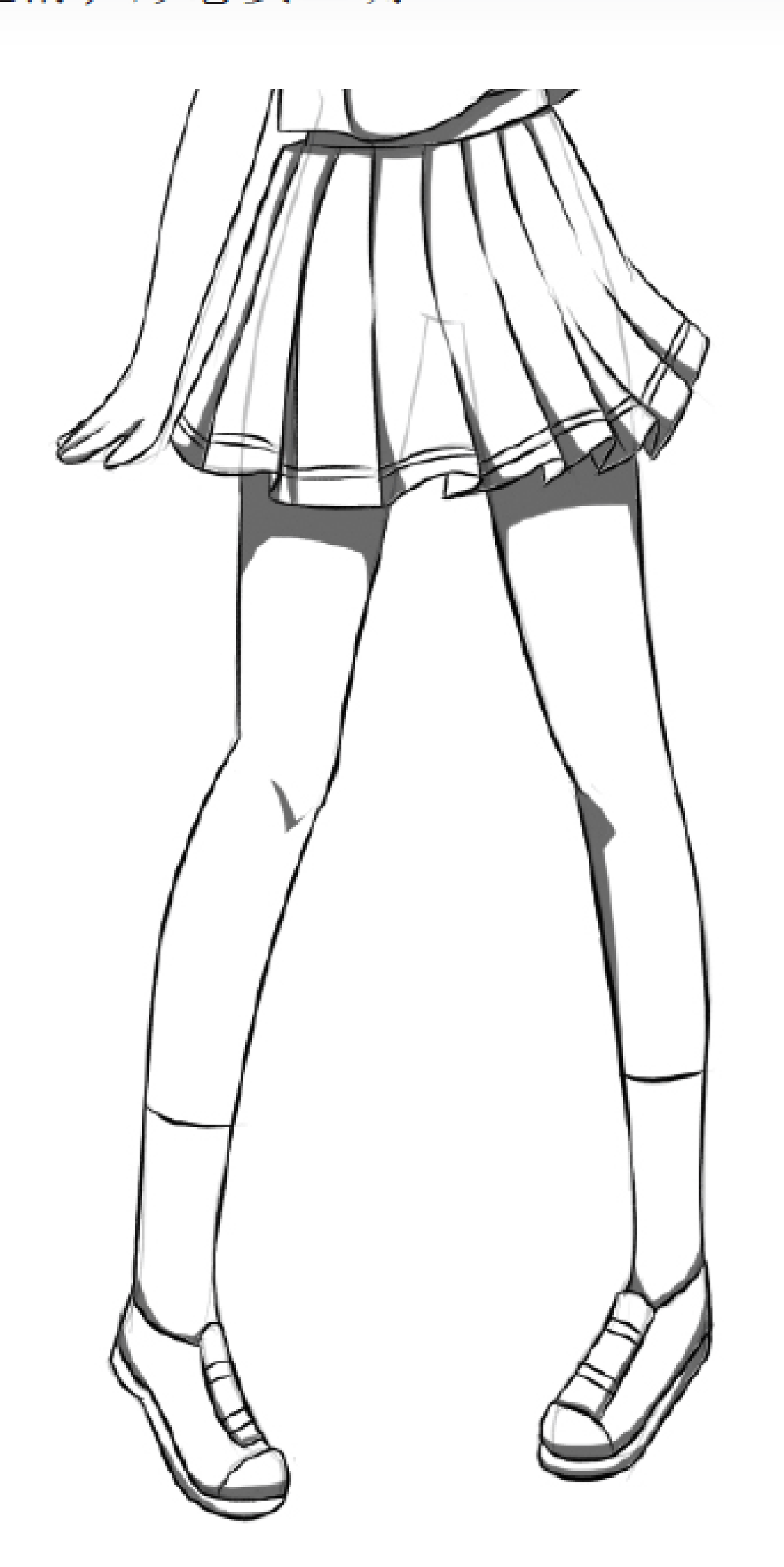




5 根据草图用干净流畅的线条绘制出人物的头部和上半身。人物半闭着眼睛，配合着手部的动作表现得很可爱。

6 绘制阴影效果，使人物的立体感和画面感增强。注意绘制这种块状的阴影时边缘要整齐光滑，形态要正确。





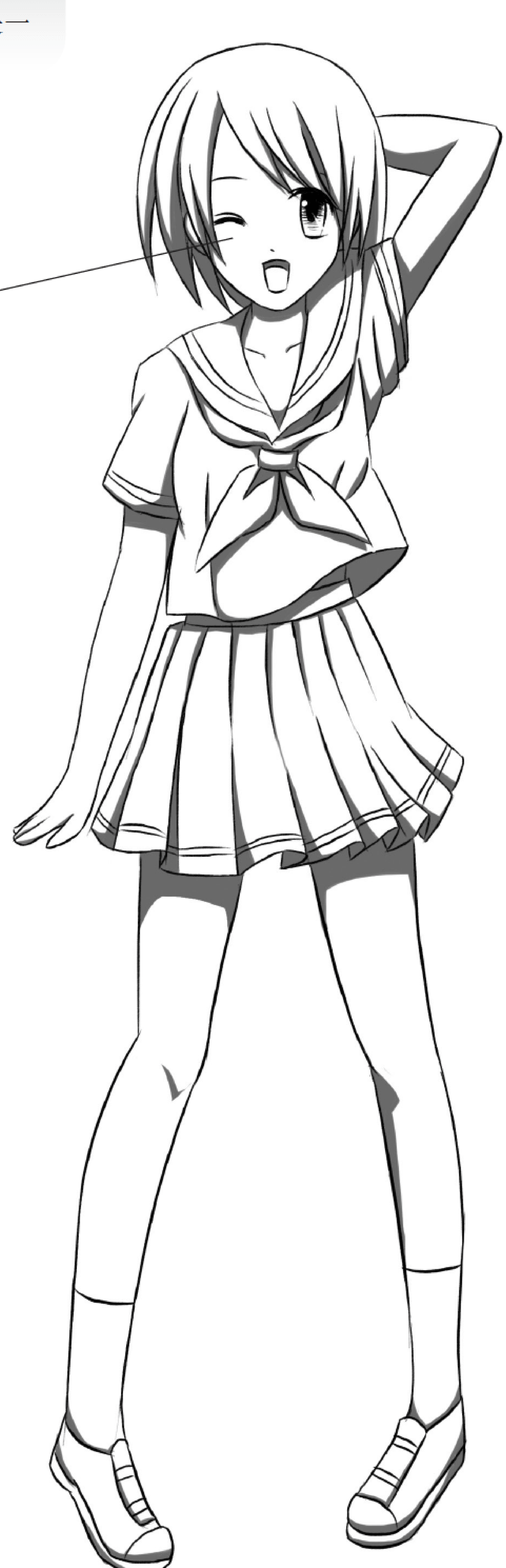
7 绘制出人物的下半身，用线条表现出百褶裙的层叠效果，表现出裙子的立体感和空间感。

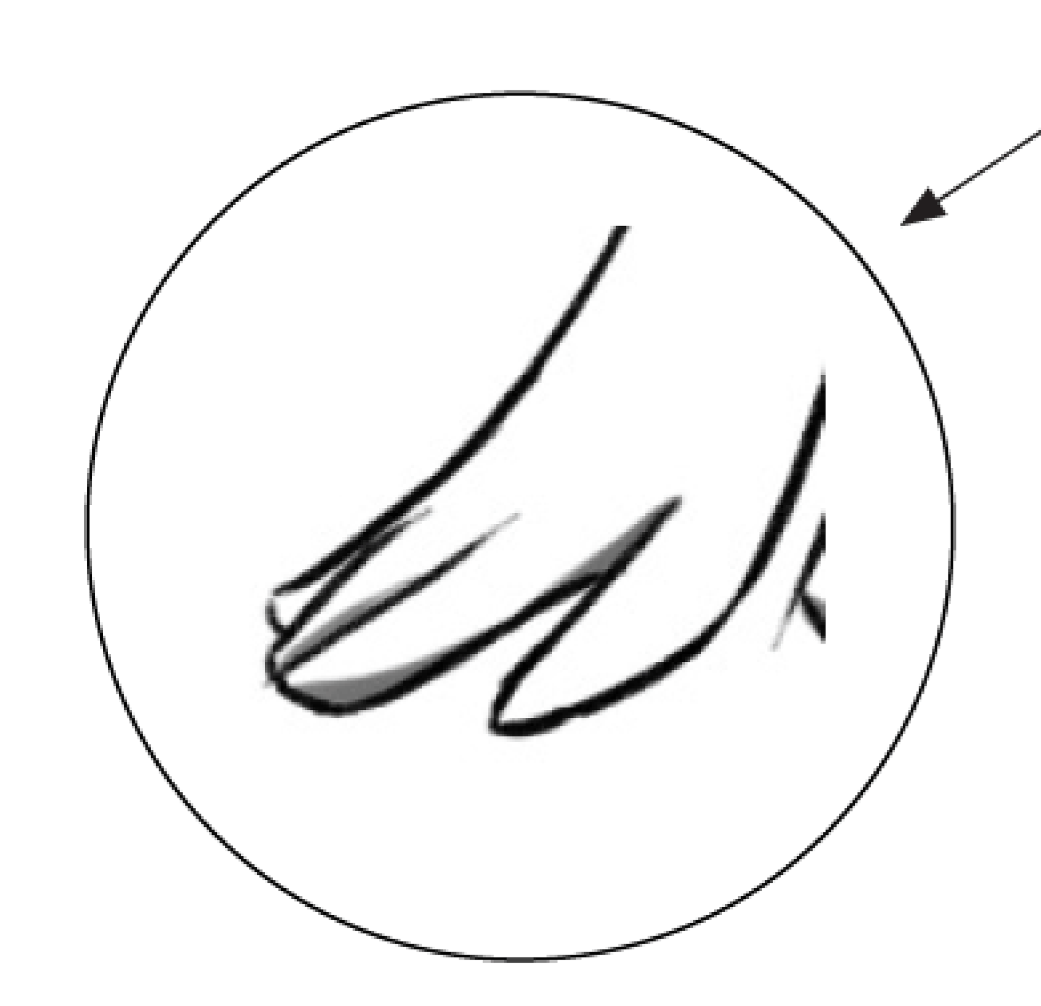
8 继续添加阴影。注意光影是从上面照下来的，根据裙子的投影，人物的大腿处就会有大片的阴影。

9 擦去多余的线条，检查整体效果，将不当的地方再做修改，完善人物。最后，一个可爱的短发萌少女绘制完成。可以将女孩的腿绘制得长一些，这样可以使人物看起来青春又有活力。



眼睛是整个人物最重要的部分，绘制时要注意视线在人物的哪个方向，高光就要在哪个方向。



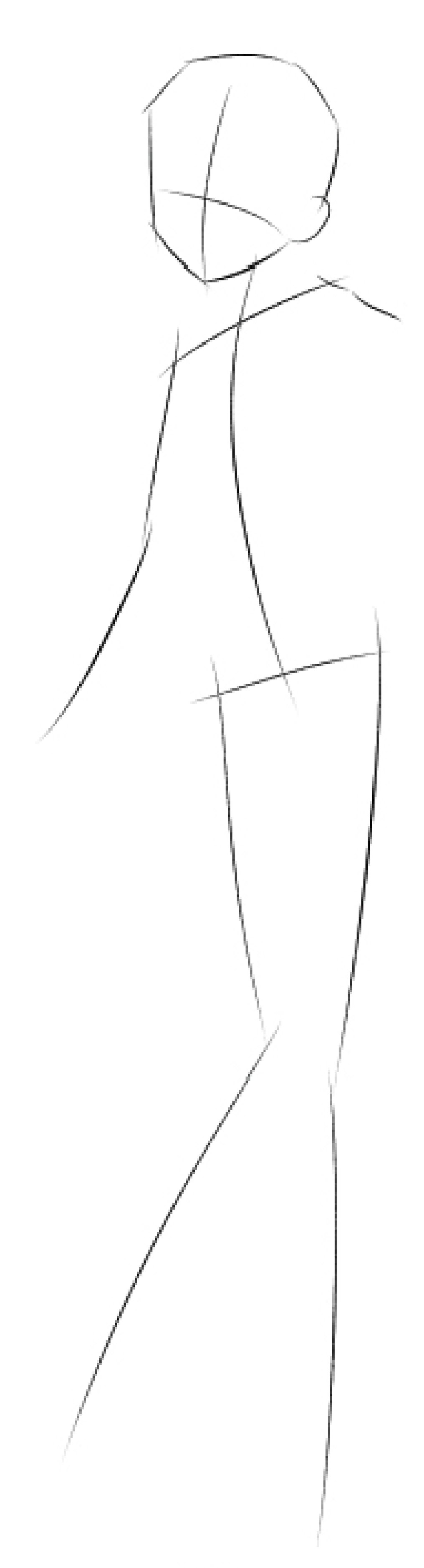


因为还只是少女，所以手指比较圆润，这样更能突出女孩的可爱之处。

5.4.2 实战——马尾女生

马尾给人一种青春靓丽、可爱的美感。下面通过案例来讲解马尾女生的画法。

绘制草图



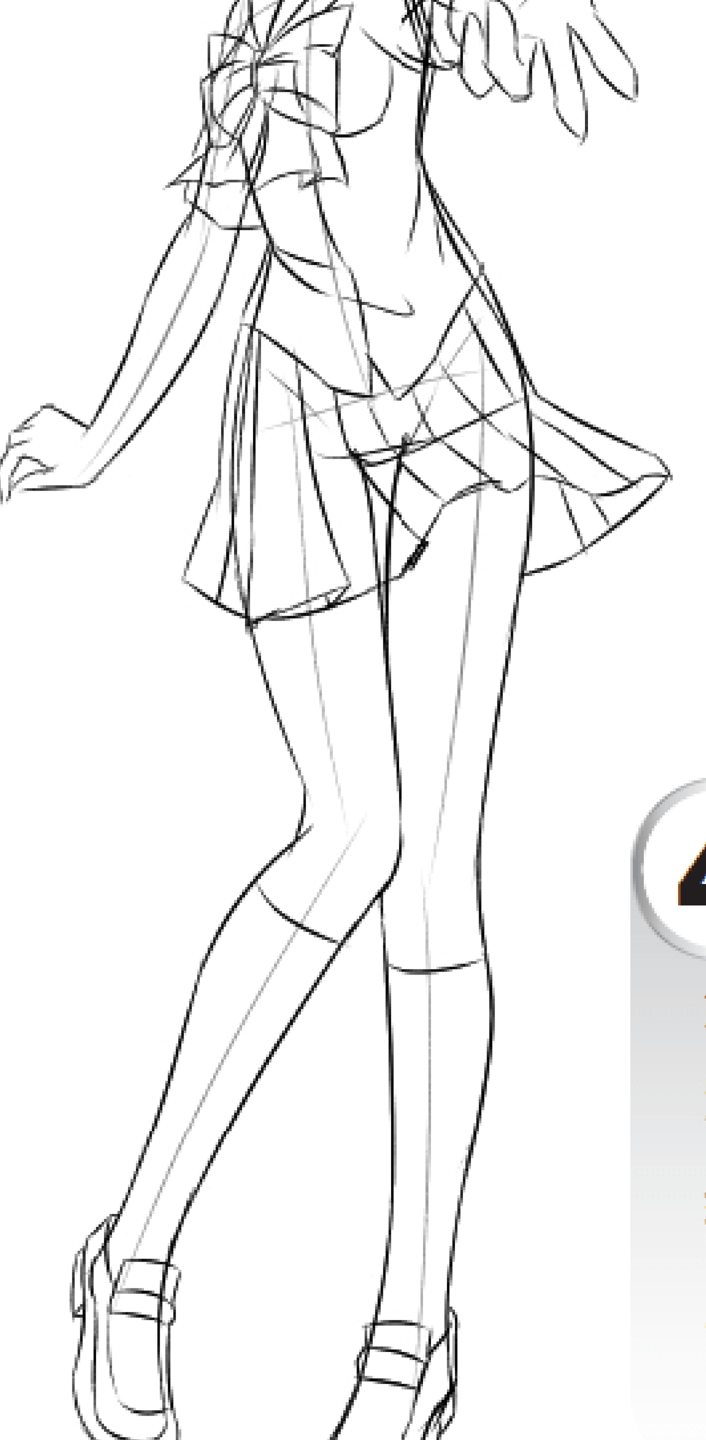
1 用线条勾勒出女孩的大致姿态，绘制时也可以使用圆圈表现人物的头身比。



2 根据线条勾勒出人物的身体结构，女孩大约是6个头身，注意人物的姿势要协调。



3 根据人物的身材绘制出人物的外形装扮。注意只需要勾勒出大致轮廓即可。



4 在之前的基础上进一步细化人物的头发和衣服，根据十字线绘制出人物的五官轮廓，草图基本完成。

整理画面



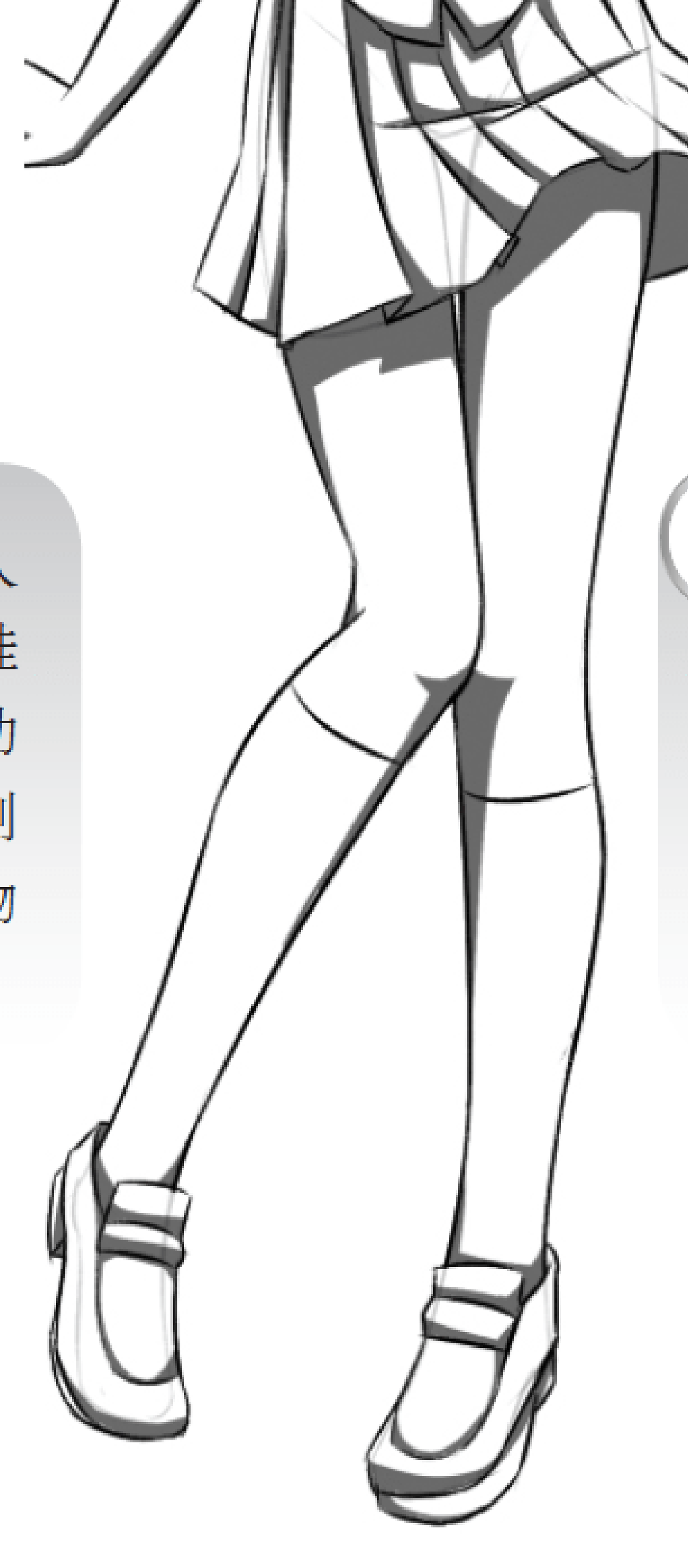


5 根据草图绘制出人物的头部和上半身。因为侧面透视的关系，人物的右肩变窄，左手臂变短。

6 根据人物的体形和衣服的褶皱绘制出阴影，注意整体阴影偏下方。

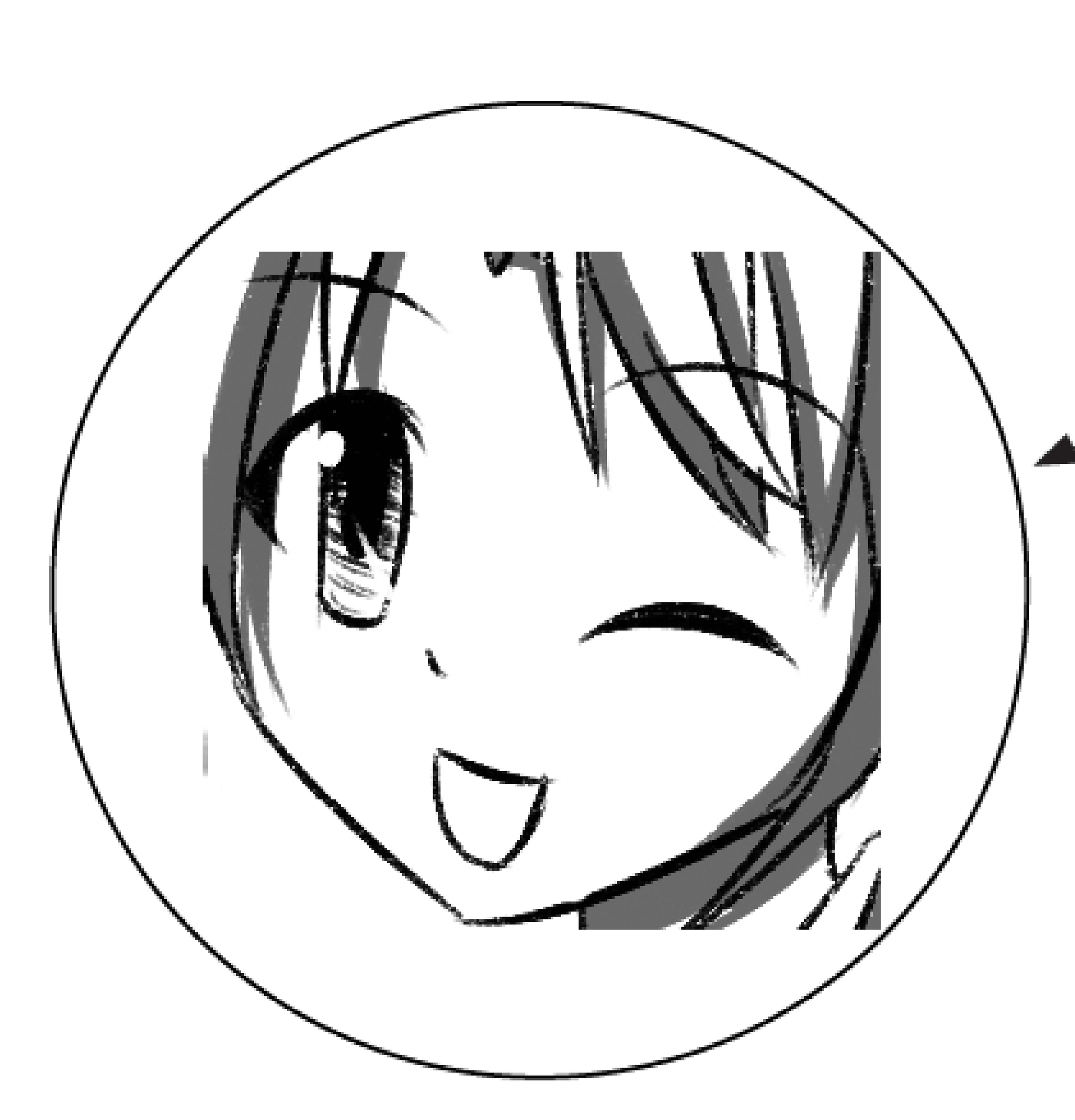


7 继续绘制出人物的裙子、双腿和鞋子。注意裙子的摆动和折痕的关系。绘制出的动态可以使人物看起来更加生动。

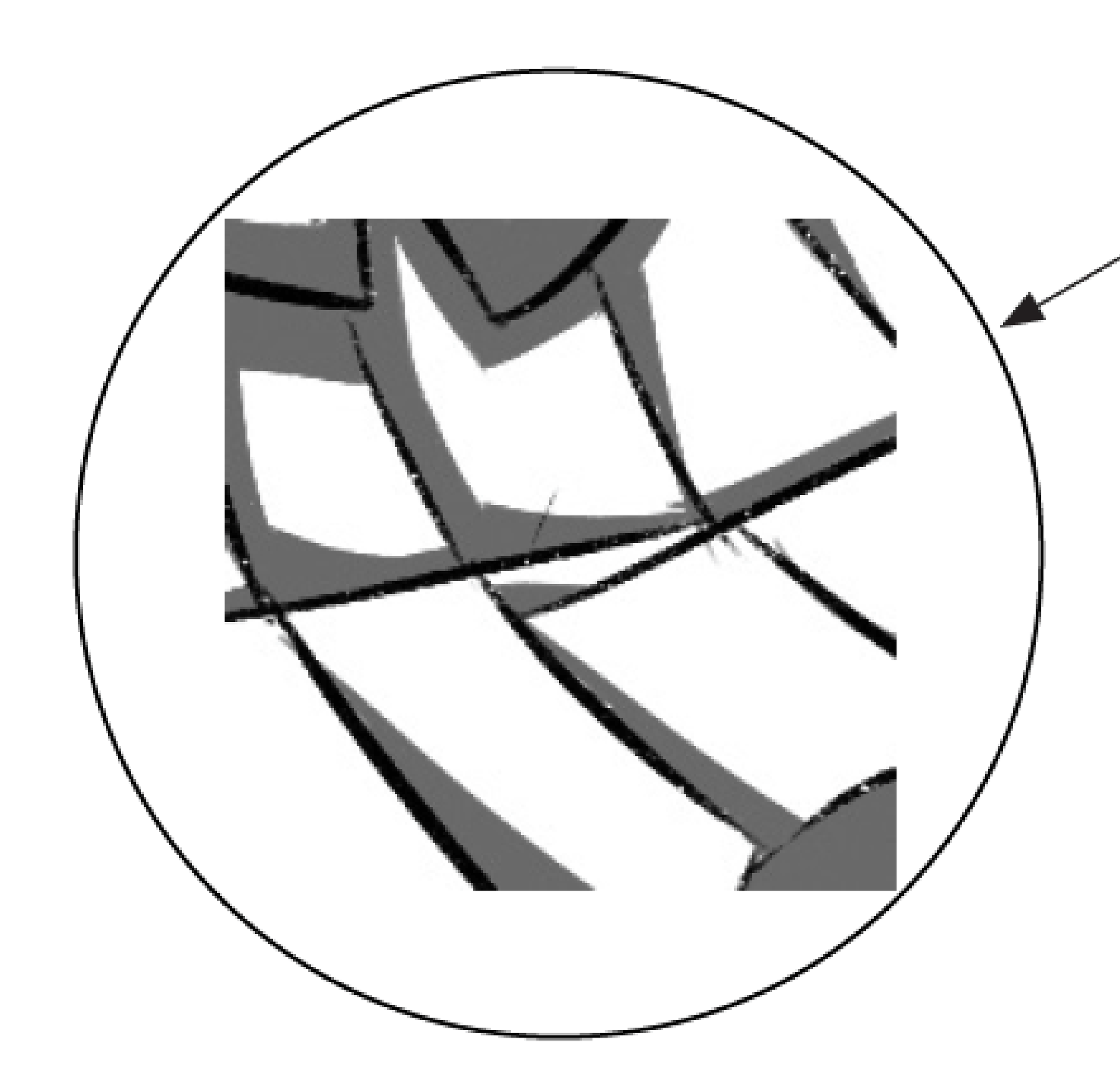


8 绘制阴影，注意裙子的每处褶皱都会有一些阴影。裙子的内部和大腿处也布满了阴影。根据关节的形态给膝盖处绘制阴影。

9 擦去多余的线条，检查整体效果，将不当的地方再做修改，完善人物细节的部分。最后整理画面，一个阳光可爱的马尾女生绘制完成。



一只眼睛睁着，一只眼睛闭着，丰富的表情使人物看起来更加生动可爱。



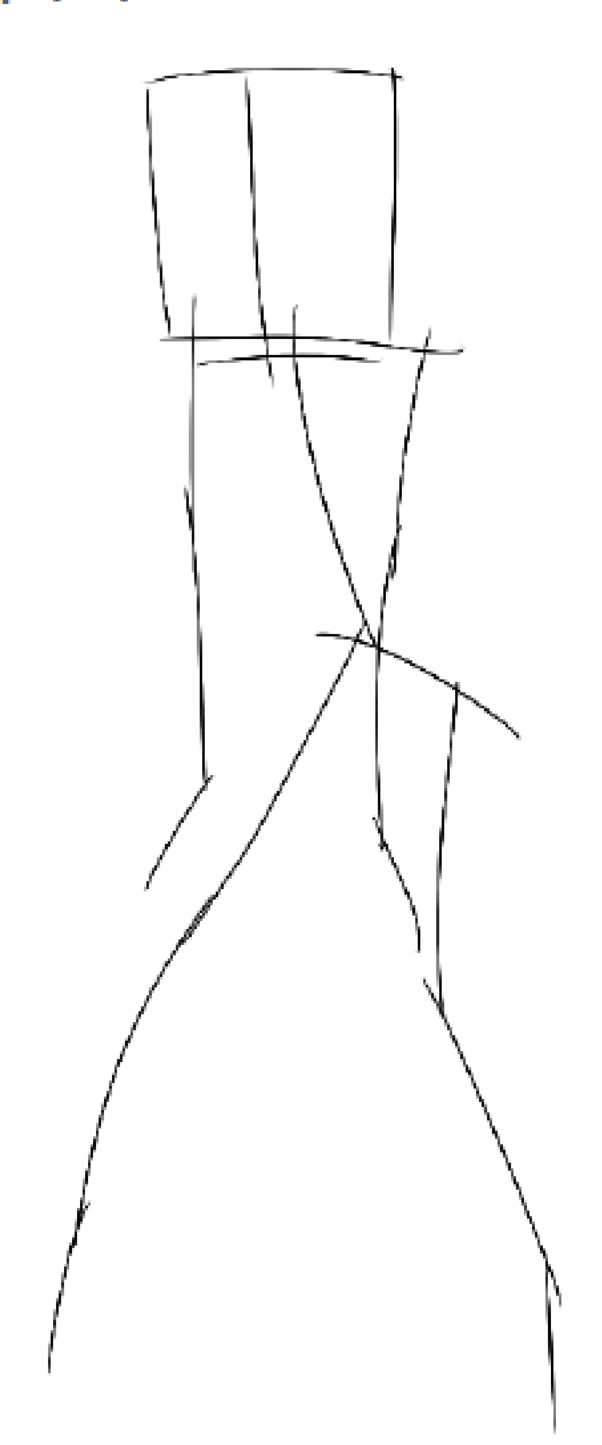
裙子飘起，裙子的中间产生的折痕，使画面感更加丰富有动感。



5.4.3 实战——长发女子

长长的直发使女孩看起来更加有魅力。如何绘制出一头飘逸的长发，下面将通过案例来进行讲解。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物半蹲的姿势，双手放在膝盖上，身体微微向前自然弯曲。



2 根据线稿勾勒出人物的身体，将人物的姿势显现出来。注意人物的肩膀与头的连接处的脖子已经被挡住看不见了。



3 大概勾勒出人物的外形样式，这是一个有着一头飘逸的直发、身着长裙的造型。

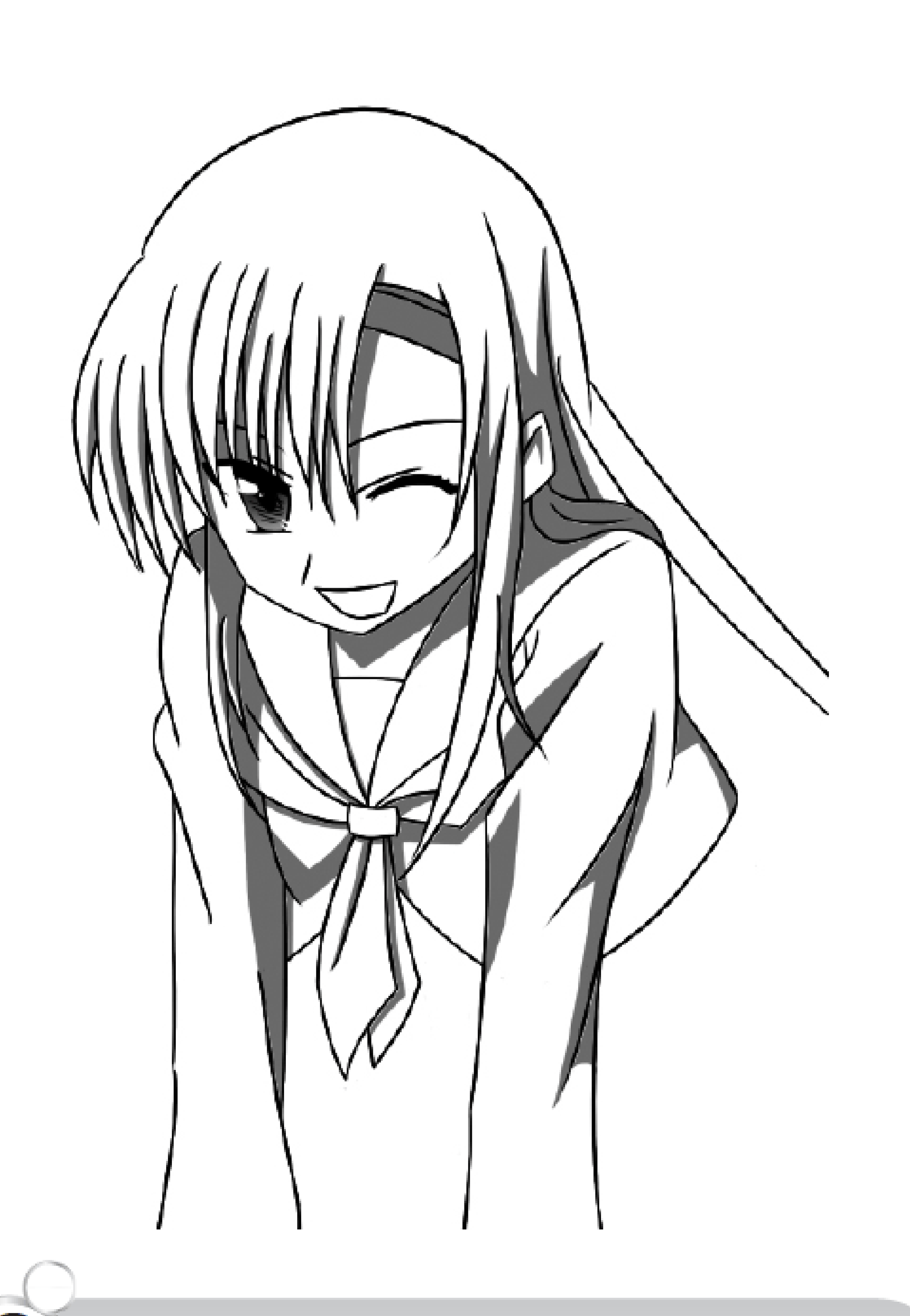


4 逐步将人物的外形完善起来。添加发丝使头发更有层次感，给衣服添加褶皱，使衣服的立体感体现出来。



整理画面

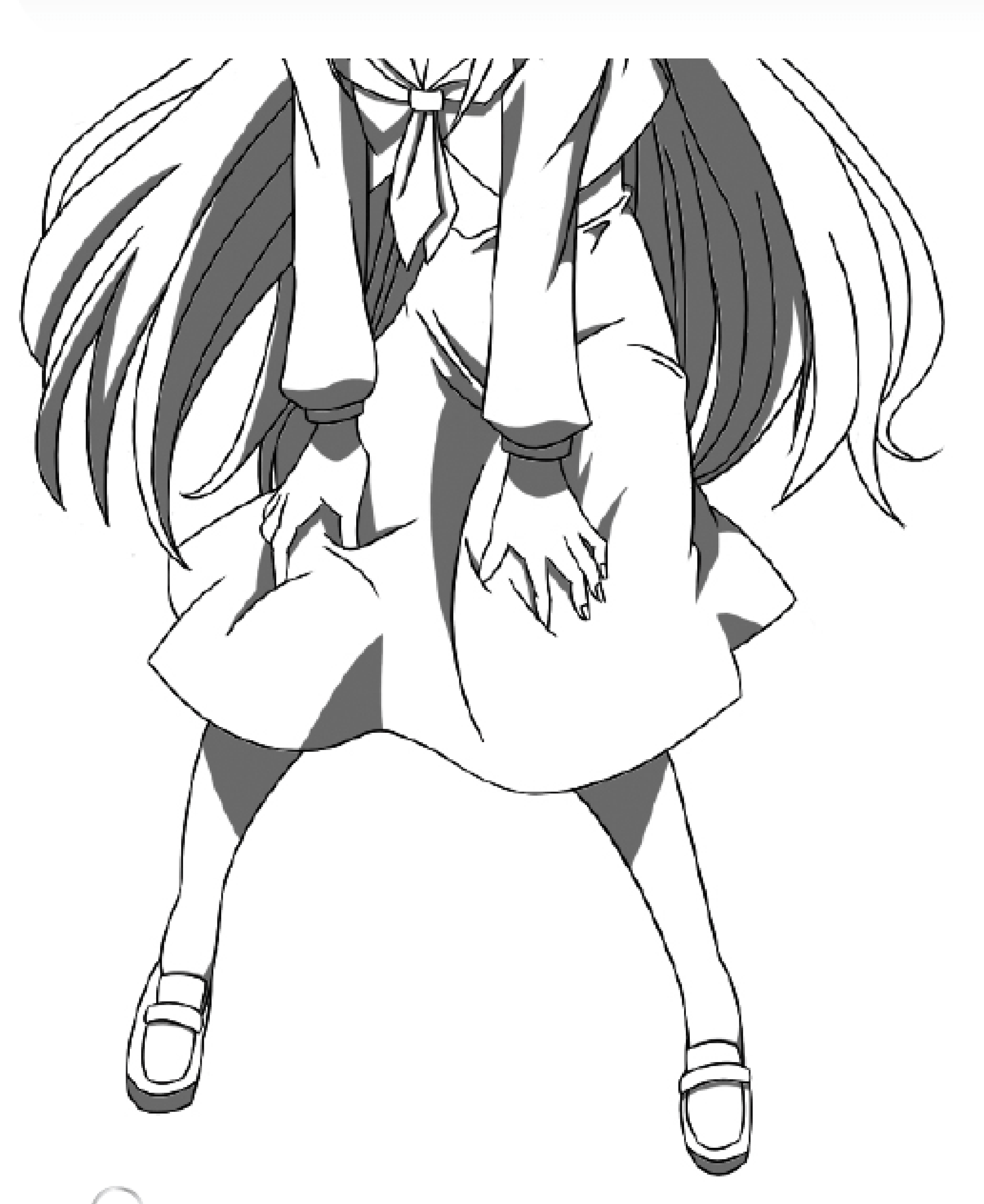




5 在草图的基础上绘制出人物的头部和上半身。绘制头发时的线条要流畅，这样才能有飘逸的效果。

6 添加阴影，阴影的整体是偏下方的，绘制时可根据所绘制的线稿来添加。衣服的阴影根据褶皱来绘制。





7 绘制出下半身。绘制半蹲的姿势时要注意腿部的3个关节位置。这样才能更好地绘制出腿部的透视画面。

8 绘制阴影，使光源从上方照射下来。背光的地方就是形成阴影的地方，根据褶皱绘制出阴影效果。



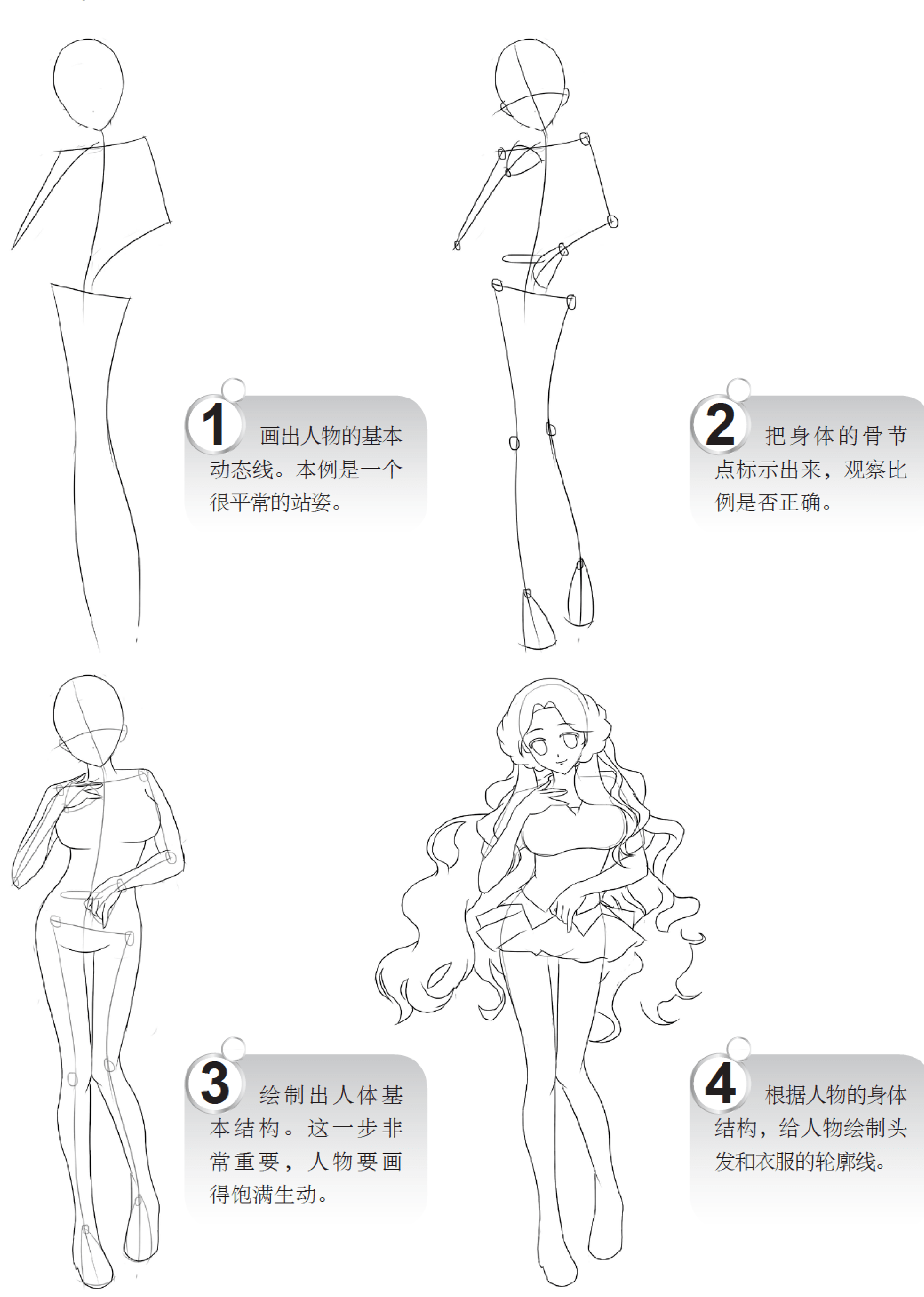
9 整理画面，最终效果图完成。一个俏皮可爱的长发女子绘制完成，人物一头飘逸的长发被发箍固定在脑后，双手撑在膝盖上。

眼睛一睁一闭，突出人物活泼可爱的性格。

5.4.4 实战——卷发公主

长卷发能使人物看起来既华丽又贵气十足，下面通过案例来讲解详细的绘制技法。

绘制草图



1 画出人物的基本动态线。本例是一个很平常的站姿。

2 把身体的骨节点标示出来，观察比例是否正确。

3 绘制出人体基本结构。这一步非常重要，人物要画得饱满生动。

4 根据人物的身体结构，给人物绘制头发和衣服的轮廓线。

整理画面





5 开始绘制头部，加深眉毛、眼睑、瞳孔，点上高光，给人物的头发添加线条，完善发型。

6 详细刻画人物的衣服，使人物更加立体化，加深层次，使画面更加的丰富饱满。





7 根据光源方向丰富画面，在背光处添加阴影，使人物更有立体感。

8 为了使画面更加美观，为人物的服饰添加一层深色的固有色，丰富画面层次，选择正片叠底效果，与阴影重叠。

9 整理画面，最终效果图完成。一头飘逸的长卷发，一个既华丽又贵气十足的萌公主跃入眼帘。



绘制头发时，要注意发饰与头发之间的穿插关系。

束腰带既可以显示人物的身材，又美观大方，是萌系漫画里比较常见的一种造型。

第6章

身体造型的多种绘制技法



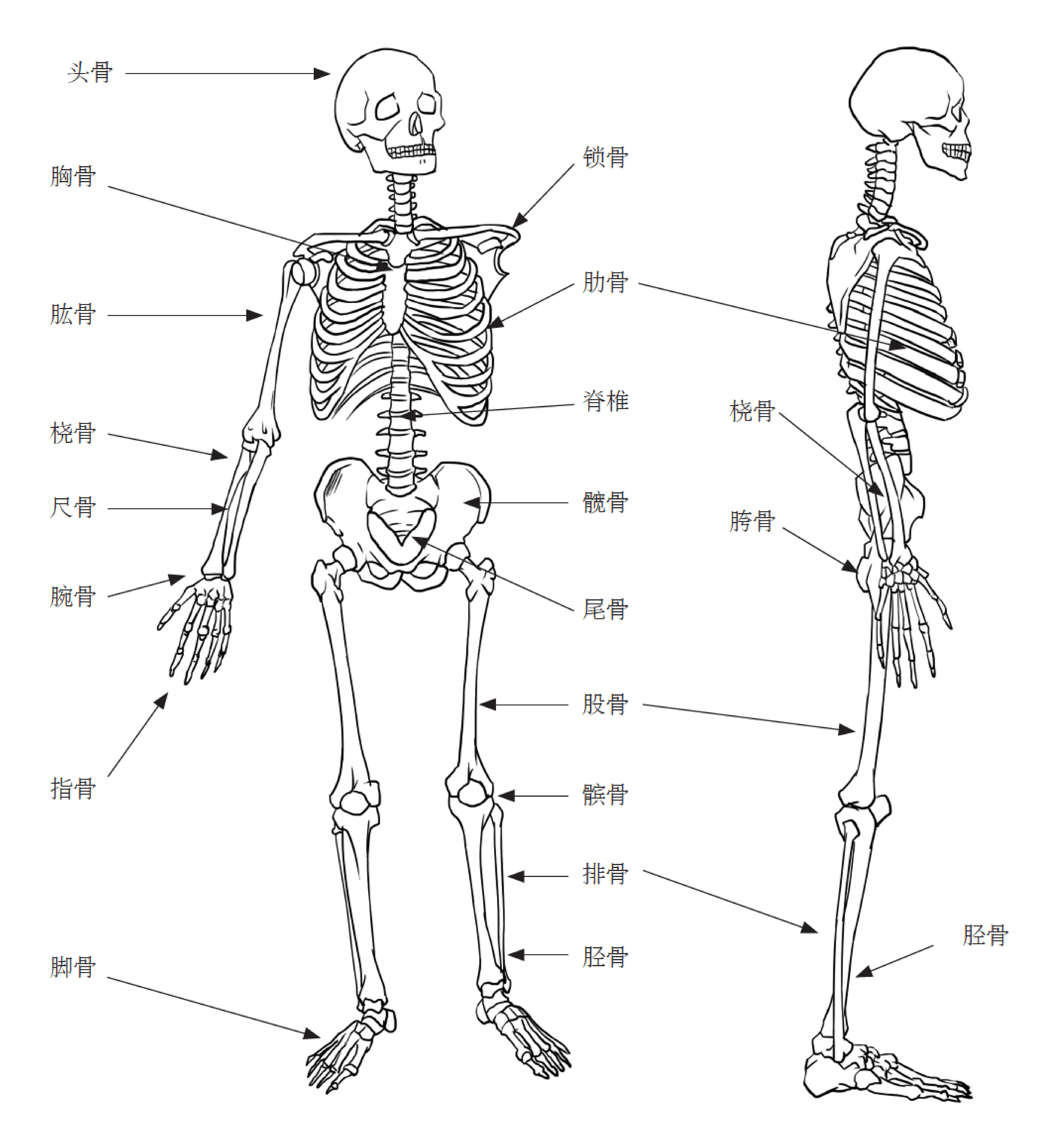
绘制漫画时，人物的身体是很难绘制的一个部分，因此掌握人体结构很关键。本章主要向读者介绍了萌系人物人体的结构和躯干的表现与绘制方法。其中包括常见的萌系人物体形绘制，例如萝莉型、纤细型、高挑型和丰满型等；介绍萌系人物头身比例绘制，例如5头身比、5.5头身比、6头身比、7头身比、8头身比等内容。

6.1 掌握萌系人物人体结构

身体的骨骼和肌肉，是支撑人体运动的基础，关节的转折关系决定了画面是否自然。因此要绘制好漫画人物，首先要了解人物的身体结构，并且能够熟练掌握漫画人物的身体特点。

6.1.1 人体的骨骼

骨骼一般在绘制漫画人物时是看不到的部分，但骨骼却决定了人物的身高和形态，而漫画人物的体态都是以现实人体的基本结构为基础的，所以在学习绘制人体前，首先要了解人体的基本的骨骼构成。在结构中，人体的骨骼主要起支撑作用，由各种不同的形状组成，属于人体运动系统的一部分。





6.1.2 人体的肌肉

人体的肌肉是附着在骨骼上的，肌肉与骨骼的结合就构成了一个比较完整的人体形态。人体的肌肉形状决定了人体轮廓线条的外形，了解以下肌肉的结构可以帮助我们更好、更快地掌握人体的基本形态。

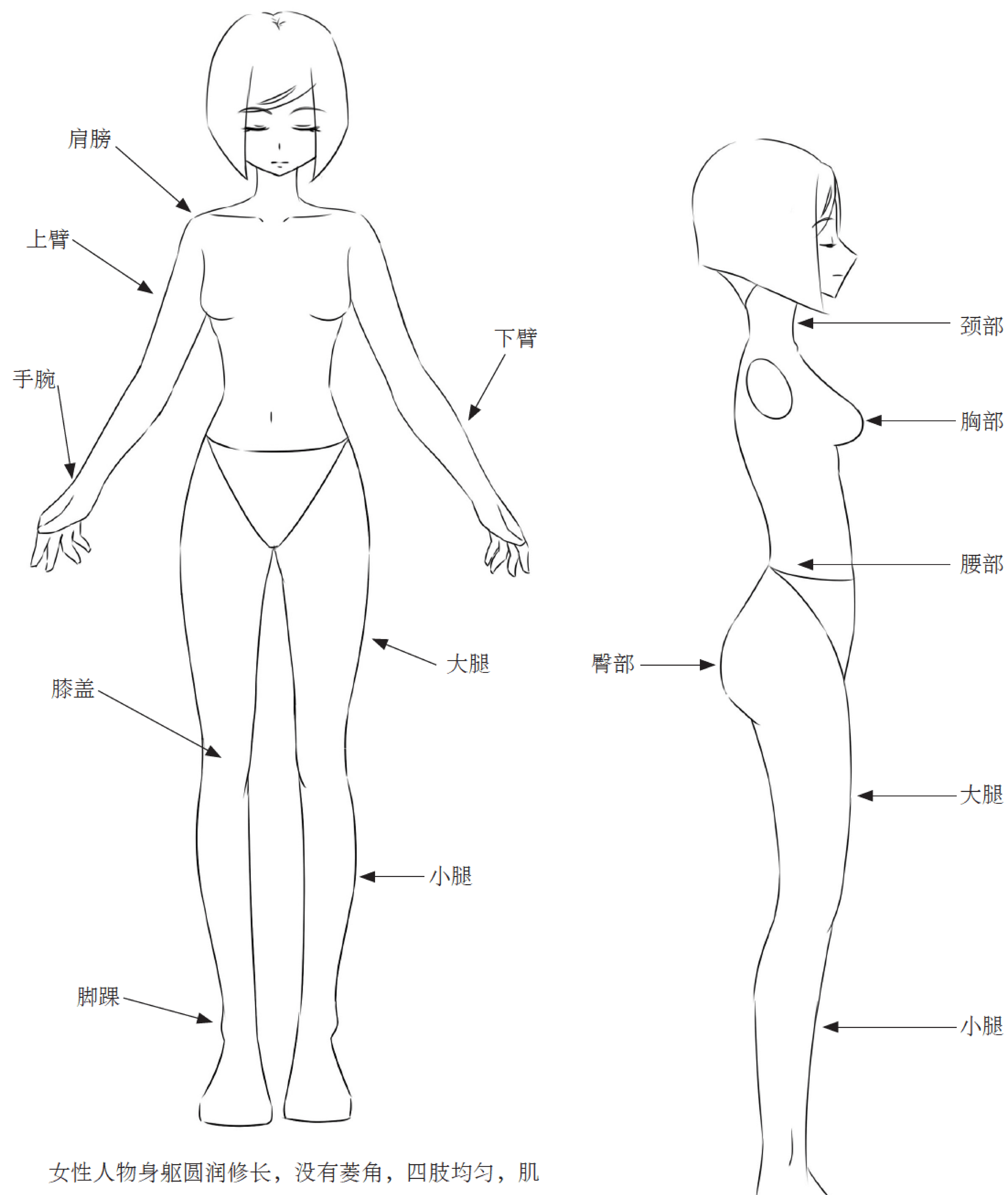
斜方肌
肩锋
胸大肌
肱二头肌
旋肌
腹外斜肌
腹肌
缝匠肌
股直肌
股外肌
股内肌
排骨前肌
排骨长肌
排肠肌

胸所乳头肌
斜方肌
三角肌
冈下肌
肱三头肌
背阔肌
臀大肌
肱二头肌
排肠肌
比目鱼肌

6.1.3 躯干的表现与绘制方法

动漫人物的身体有着很大的简化，在了解了人体的骨骼和肌肉之后，现在再来了解动漫人物躯体具体的表现与绘制方法。

动漫女性的身躯



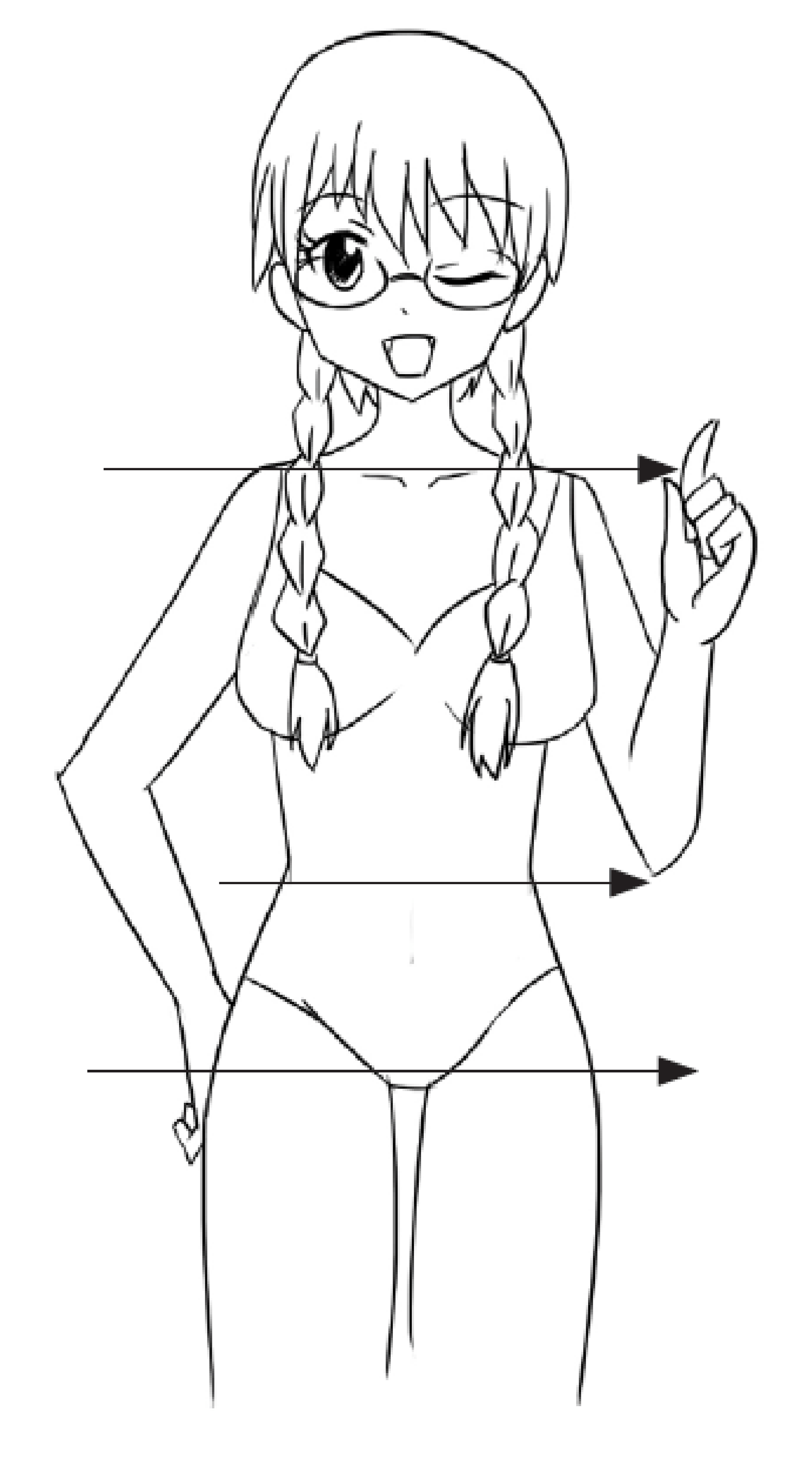
女性人物身躯圆润修长，没有菱角，四肢均匀，肌肉表现少，胸部结构凸起明显，腰肢纤细，臀部丰满上翘，臀部宽度与肩宽相等。

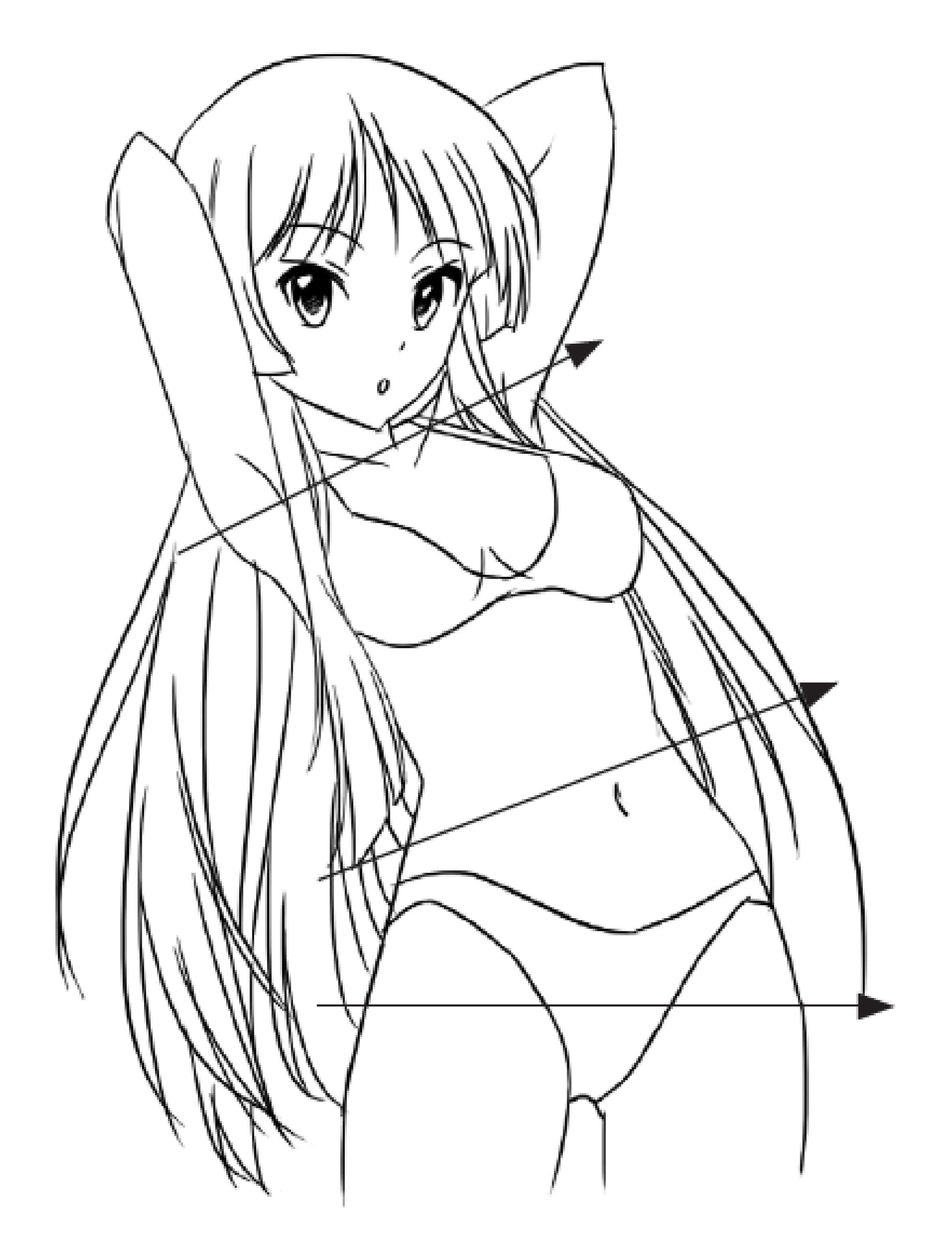
肩、腰、臀的关系

在绘制动漫人物时，除了用结构确定人物的动态外，了解肩、腰、臀的关系，对绘制人物动作也有很大帮助。因为这三者关系决定了人物在整体动作上的扭动是否自然。

为了了解肩、腰、臀的关系，我们可以用双肩连线、腰间连线、双股连线的直线来表现人物身体的动态。如图所示，人物在动作弧度不大且正面的时候，肩、腰、臀的连线是平行的。





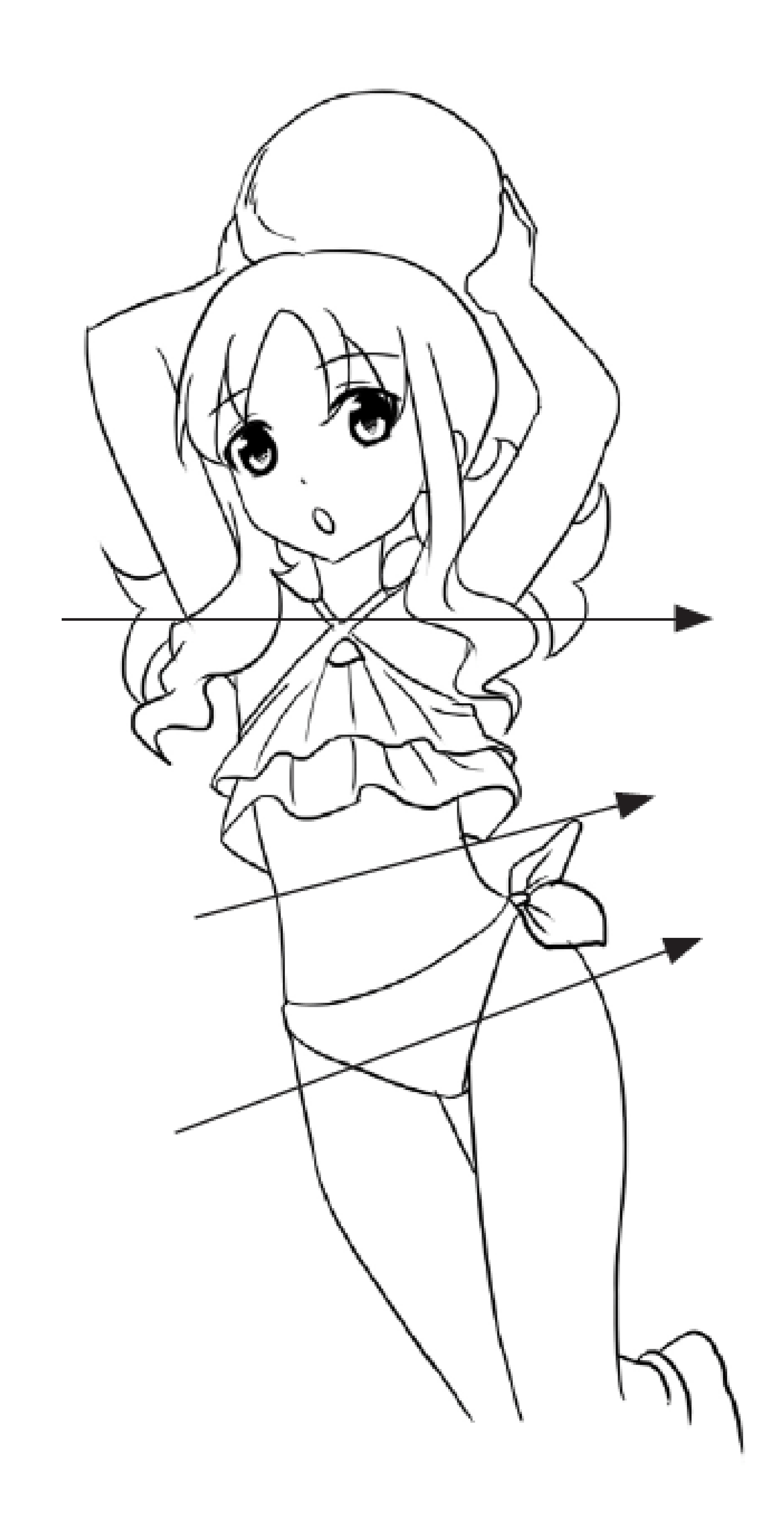




人物双手抱着脑袋，上身整体向左偏转，产生弧度。此时，我们可以发现，肩、腰的连线同一侧都低于另一侧，但弧度大小不同，臀部连线不变，整体形成了旋转的轨迹。

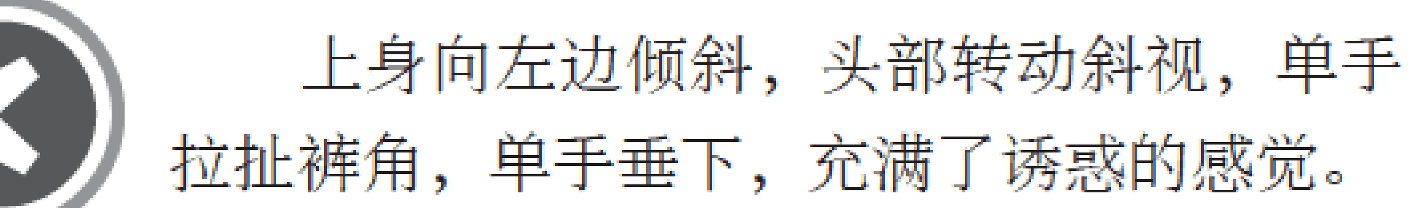
人物高高跳起，双手举于头顶，产生弧度。此时可以发现，肩部连线因为扔球的动作，向下偏转而使整个动作在腰部形成转折，臀部因跳起而上翘。所以腰与臀的连线是向上偏转，与肩部连线斜度相反。



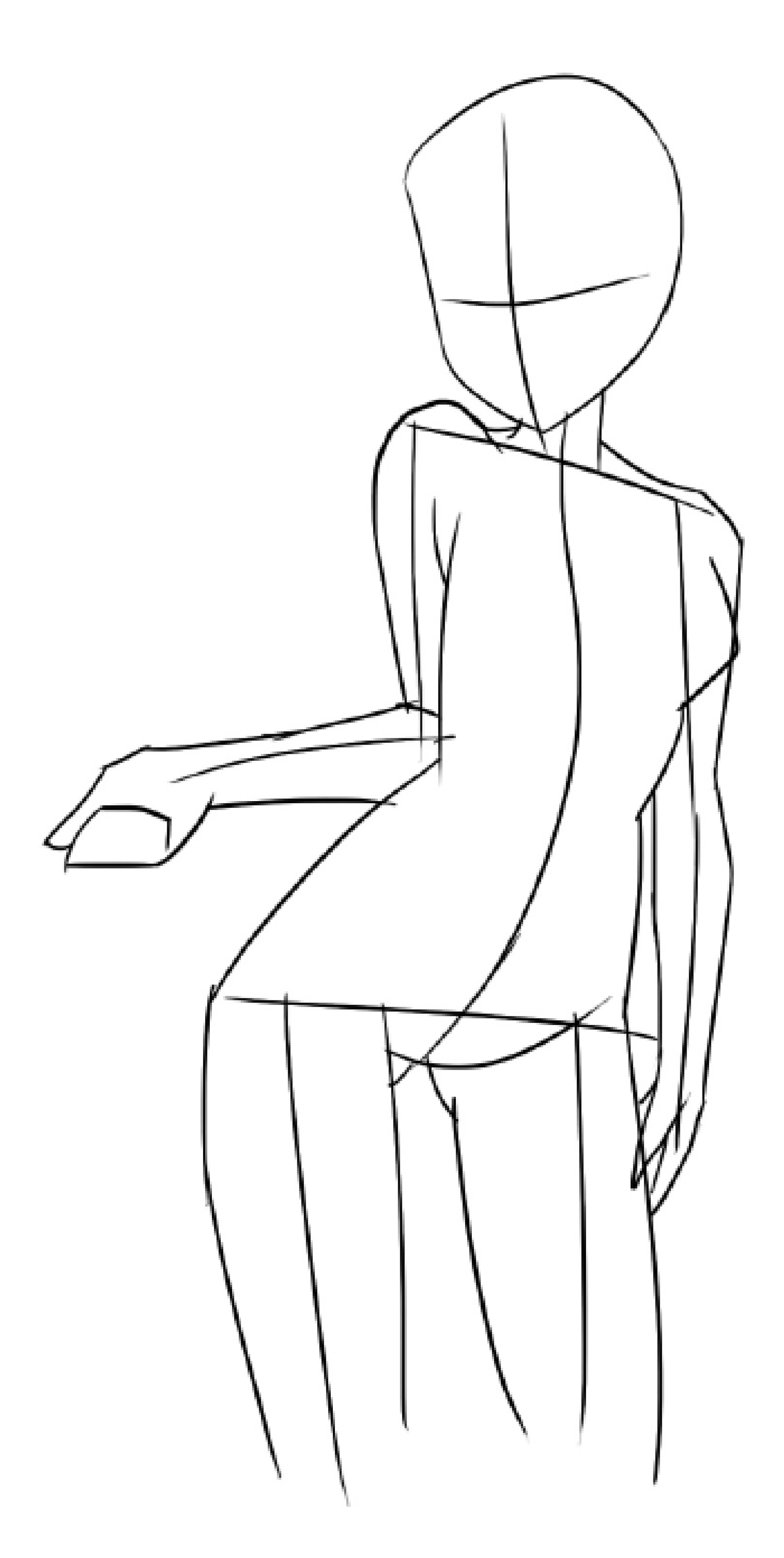


躯干的动态表现



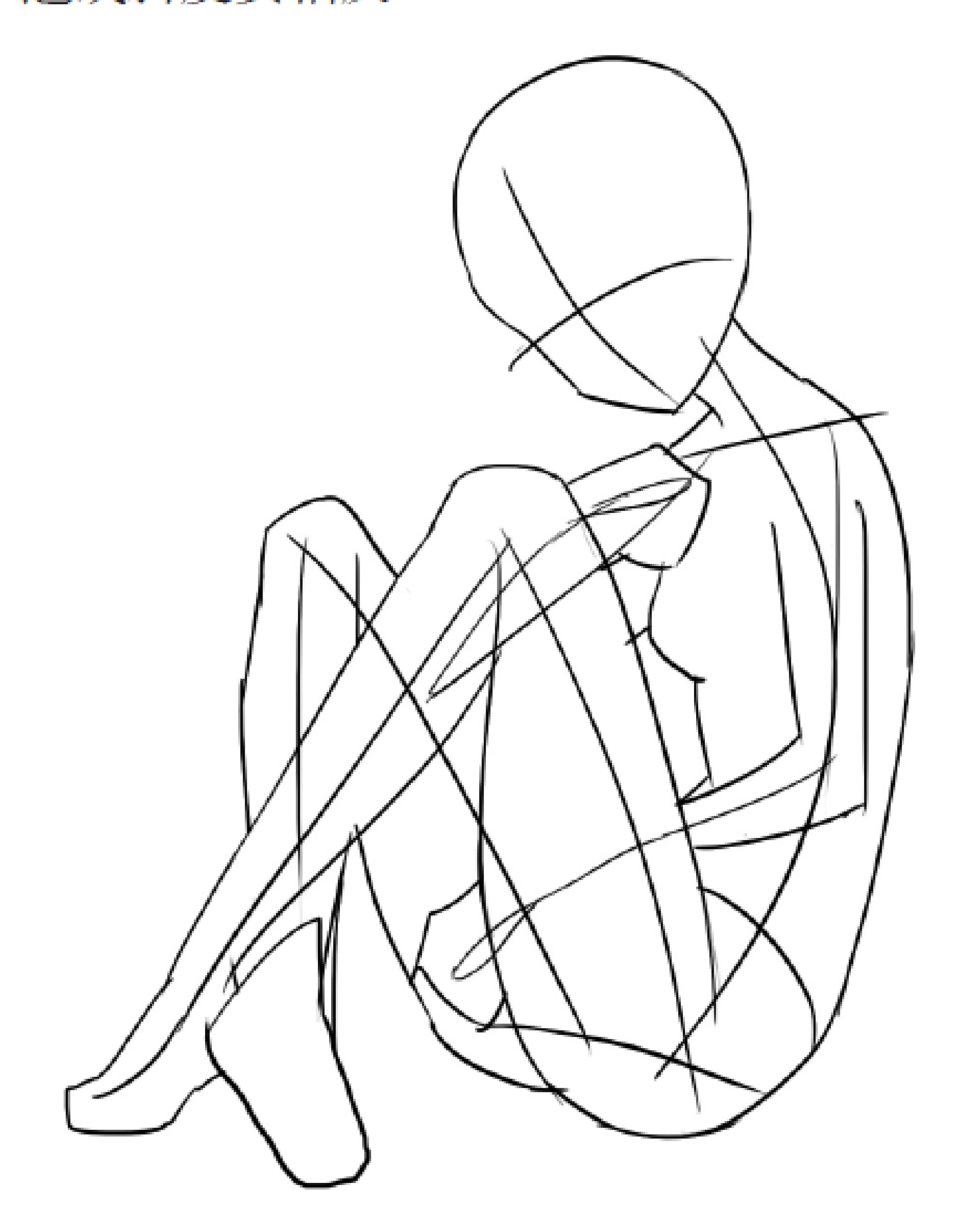


上身向左边倾斜，头部转动斜视，单手拉扯裤角，单手垂下，充满了诱惑的感觉。

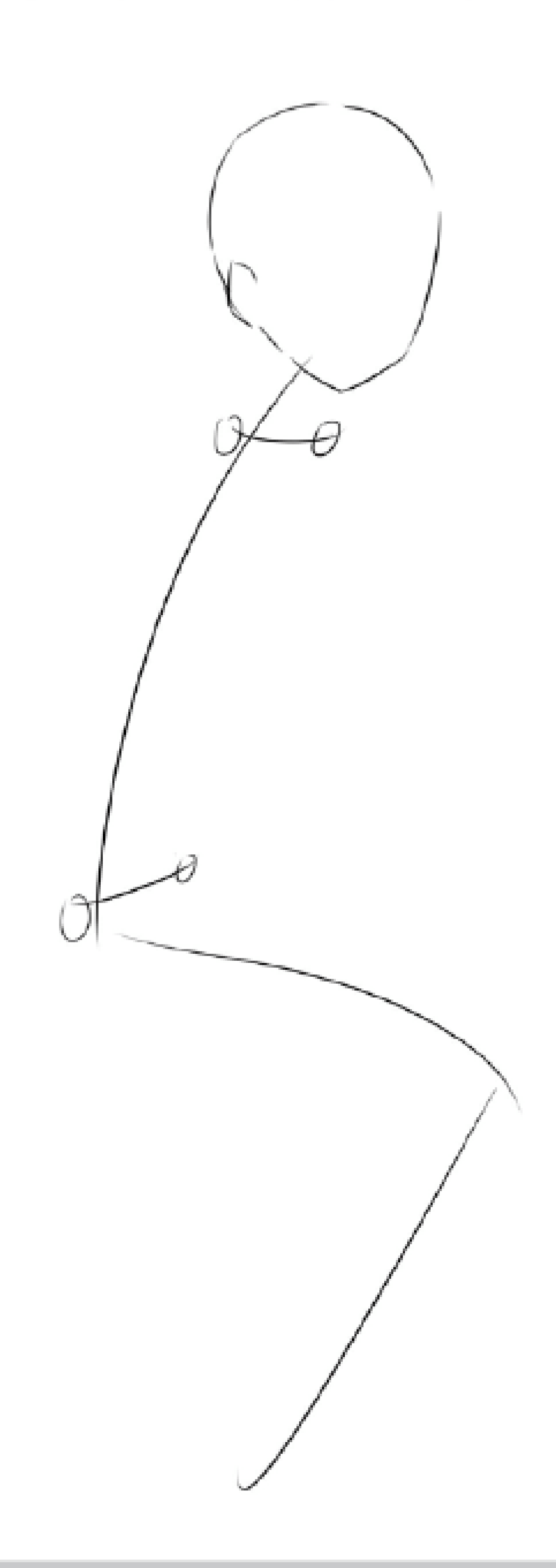


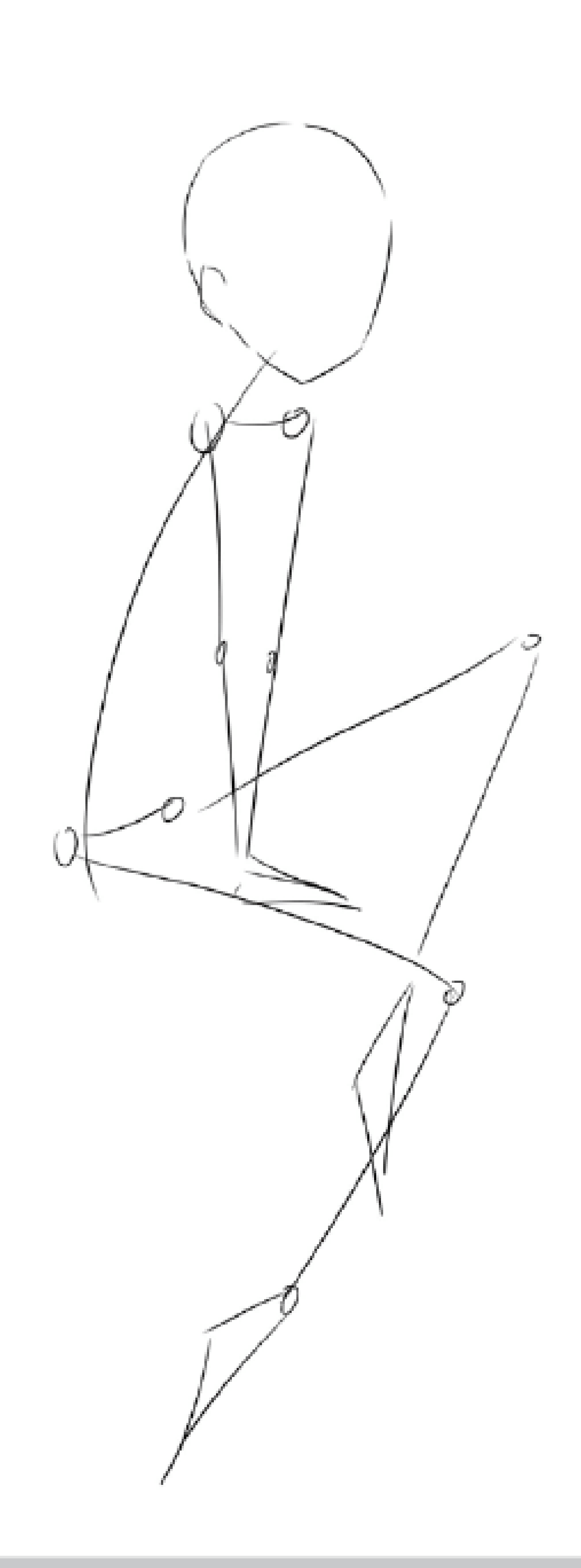


女孩坐在地上，双腿折叠弯起，整个动作犹如一个卷曲的圆形。注意肩膀和轮廓的连线斜度要相反。



女性躯干的绘制过程





1 画出头部，确定人物的位置，画出人物的肩线和盆骨线，标出四肢的起点关节，这是一个坐姿。

2 画出人物的四肢，并且画出关节点。四肢体现了人物的动态，这时人物的基本动态就出来了。





3 画出头部的十字线表示出脸的面向，根据动态线画出身体结构。

4 根据身体结构添加服饰，画出人物的发型和五官，人物就基本画出来了。

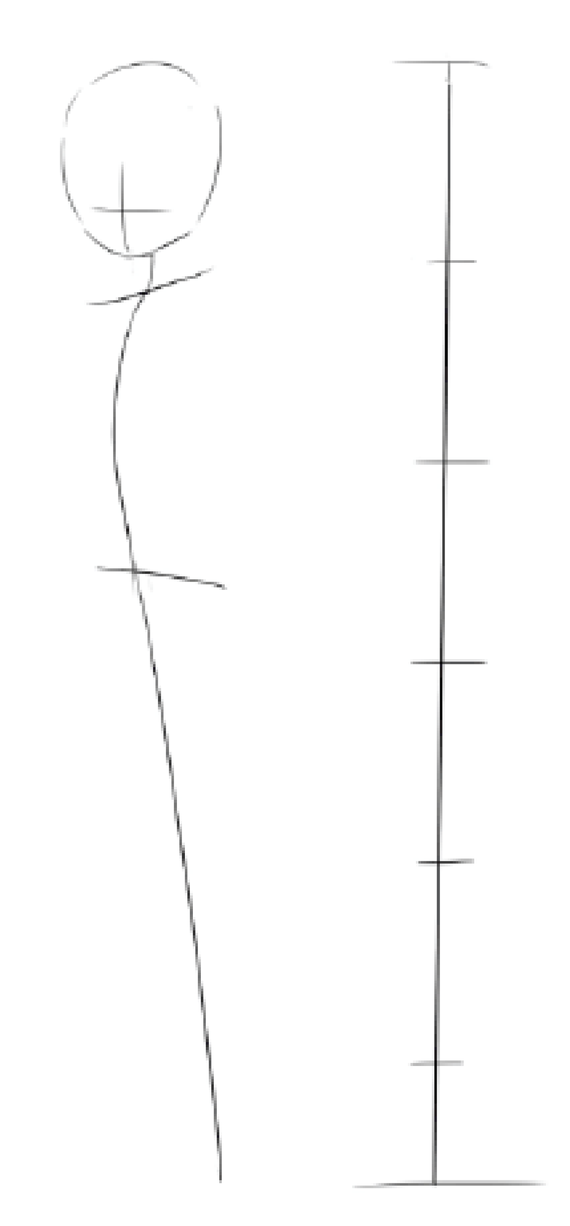
6.2 萌系人物常见体型绘制

不同类型的萌系人物有着不同的身体变化和服饰变化。姿势和面部表情也很关键，绘制百变的人物形象，是我们追求的目标。下面我们介绍不同人物在体型方面的变化。

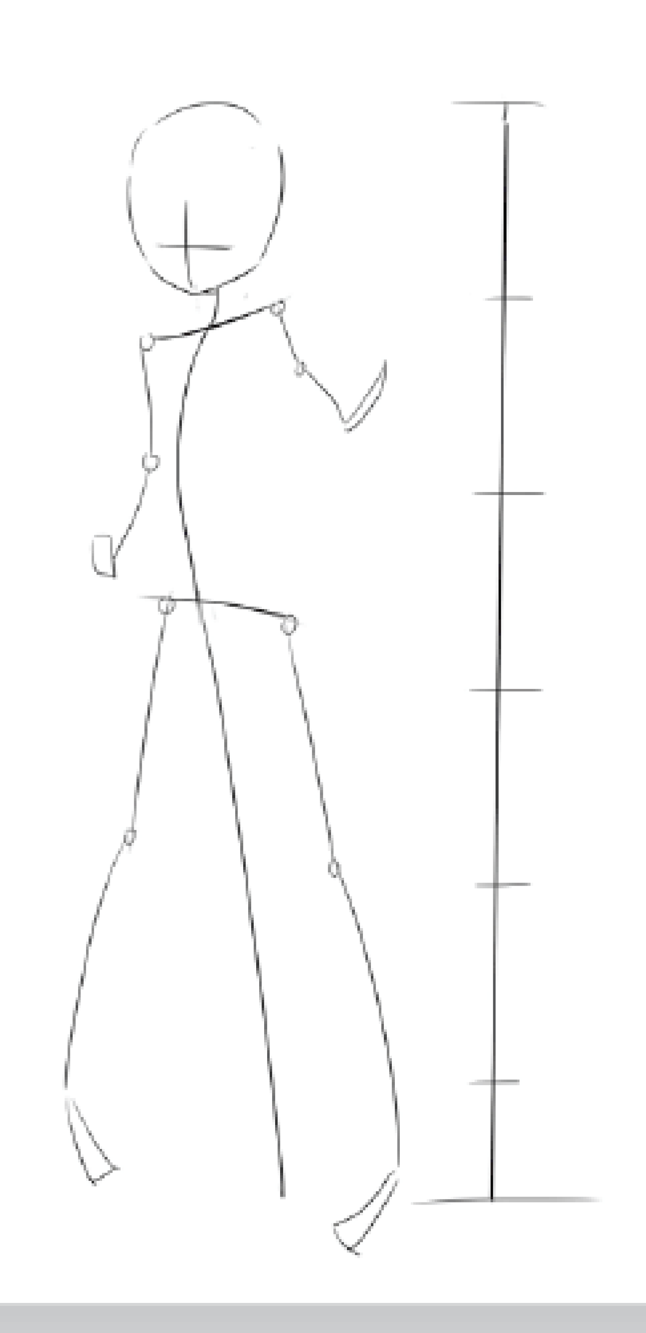
6.2.1 实战——幼齿型

幼齿型的少女体型特点是身材矮小，没有丰满的胸部。

绘制草图



1 画出头部，确定人物的位置。根据头部大小来确定人物的身高，画出人物的动态线。



2 画出人物的四肢，并且画出关节点，四肢体现了人物的动态，在头上画出表达面向的十字线。



3 根据十字线，绘制出五官，根据基本骨架绘制出人物的基本体态，画出手的基本形状。



4 画出大致的头发走向，确定发型。简单勾勒出服饰，画出鞋子和袜子的基本位置和形态。

整理画面



5 清理线稿，把前面的辅助线都擦掉，得到简单的人物线稿。



6 加深眼睛，绘出袖子和领子上的细节，画出裙摆，给鞋子画出鞋带。



7 根据自己的喜好给服饰上色。



8 绘制阴影。裙摆下方的大腿有一大块阴影，头发的内侧全部都是阴影。



9 整理画面，最终效果图完成。幼齿型的少女身材比较矮小，胸部还没有成型。



手抬起来时会在关节处形成褶皱，不会很复杂，但是必须用简单的褶皱表示一下。



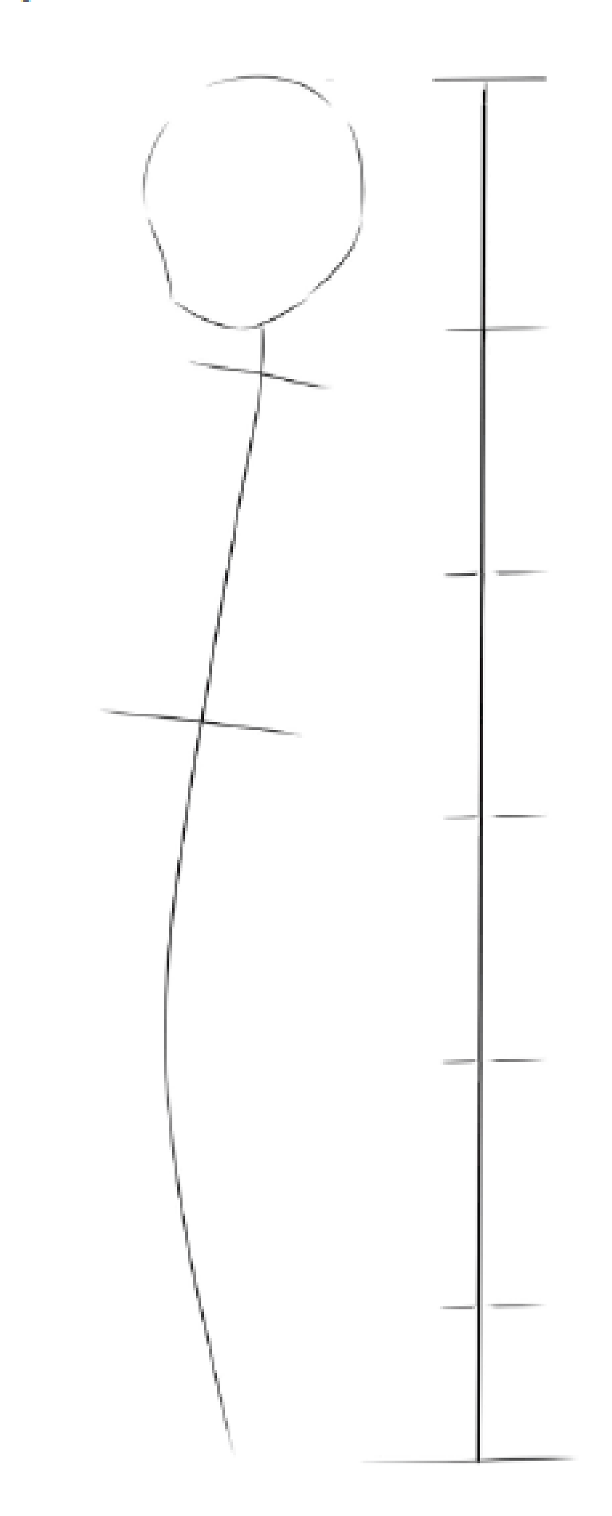


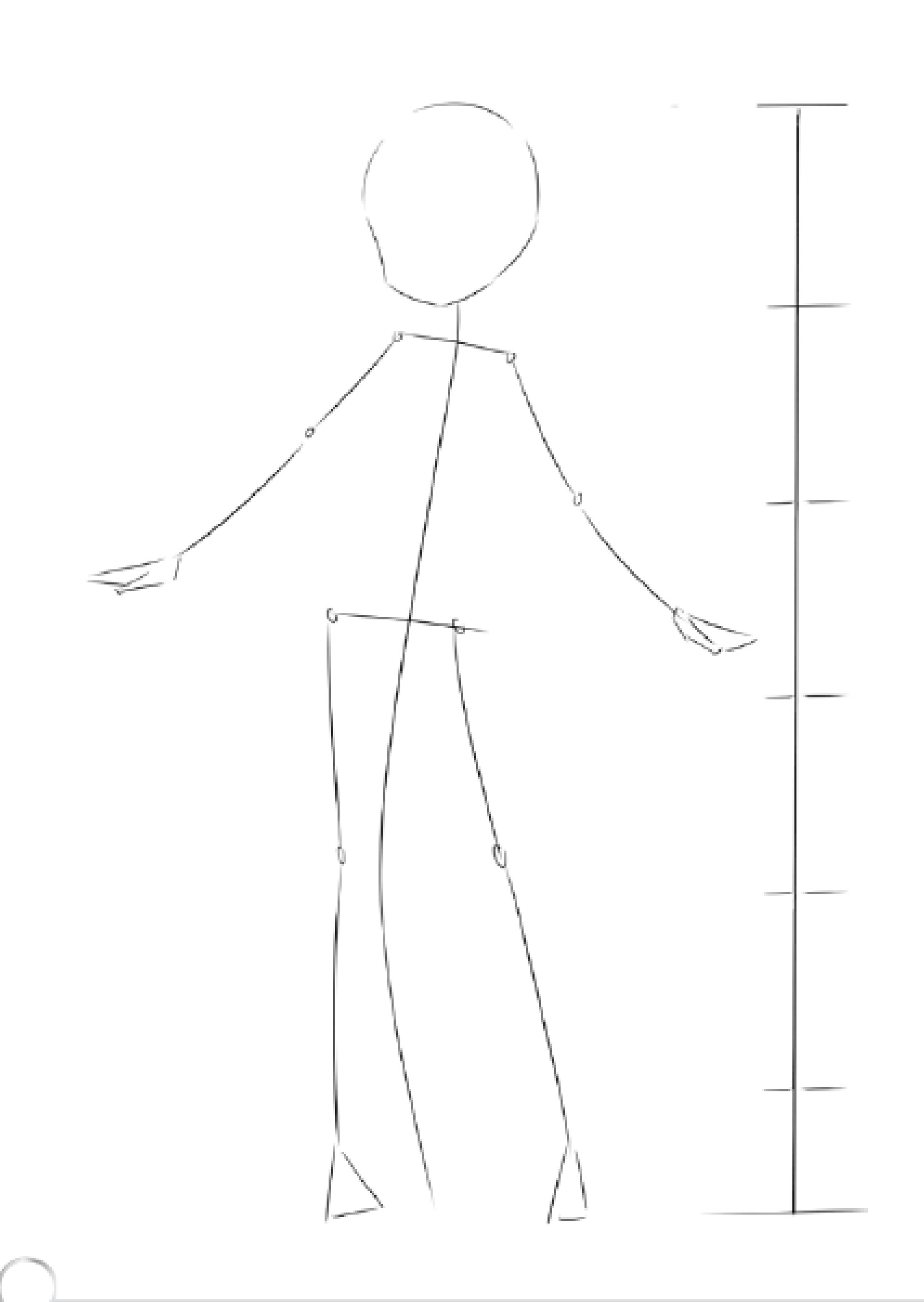
荷叶边的褶皱复杂多变，频率不一样的褶皱变化会看起来比较生动。

6.2.2　实战——瘦弱型

瘦弱型的萌系少女身材很瘦，肩膀很窄，给人弱不禁风的感觉。

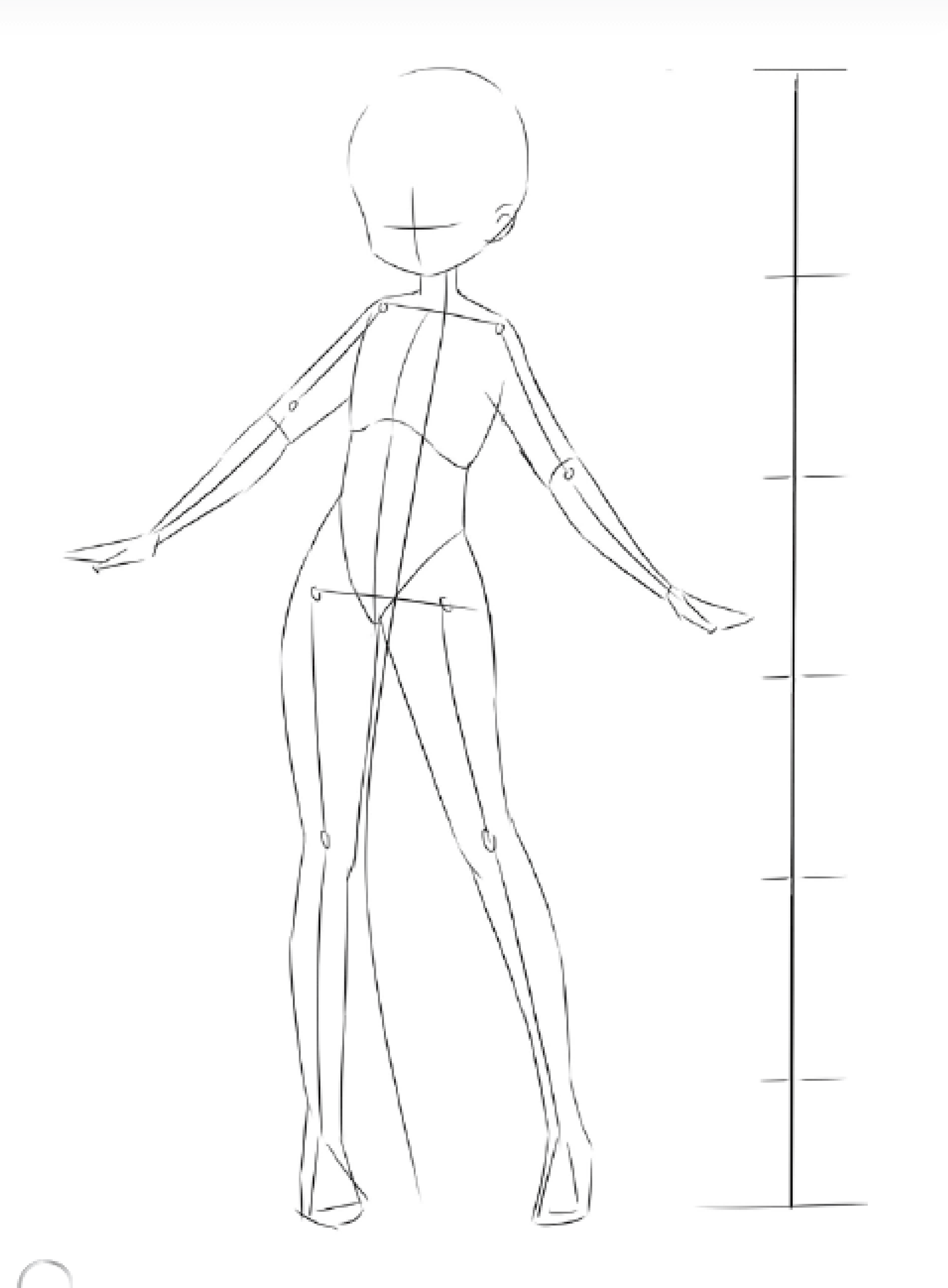
绘制草图

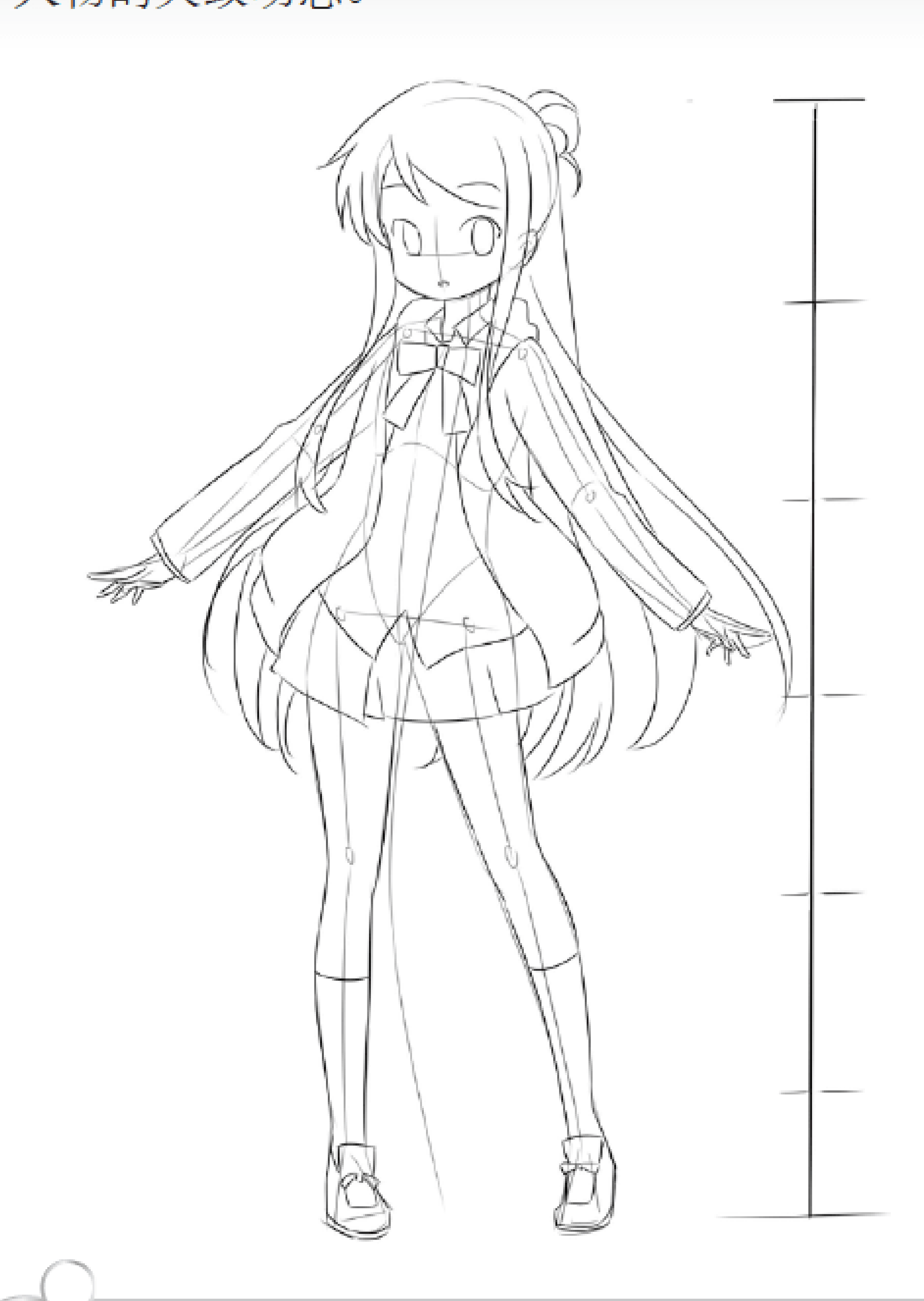




1　画出人物的头部，画出脊椎线，简单表示出肩线和盆骨线。

2　画出四肢，用小圆圈表示关节，呈现出人物的大致动态。





3　根据动态结构，绘出基本的肌肉，用十字线表示头部的面向。

4　绘出基本的发型和服饰，绘出五官和手型，确定人物的基本轮廓。

整理画面





5 清理线稿，擦掉多余的线，让画面变得整洁。

6 加细头发和衣服的细节，褶皱适当处理，画出鞋子的细节。





7 给人物的服饰添加固有色，可以按照个人的喜好来添加。给瞳孔添加颜色，使眼睛有光泽。

8 确定光源方向，画出基本的阴影、衣服的褶皱部分和裙摆下大腿的阴影。



9 整理画面，最终效果图完成。纤细的四肢，瘦小的身材，是本例人物形象的一大特色。

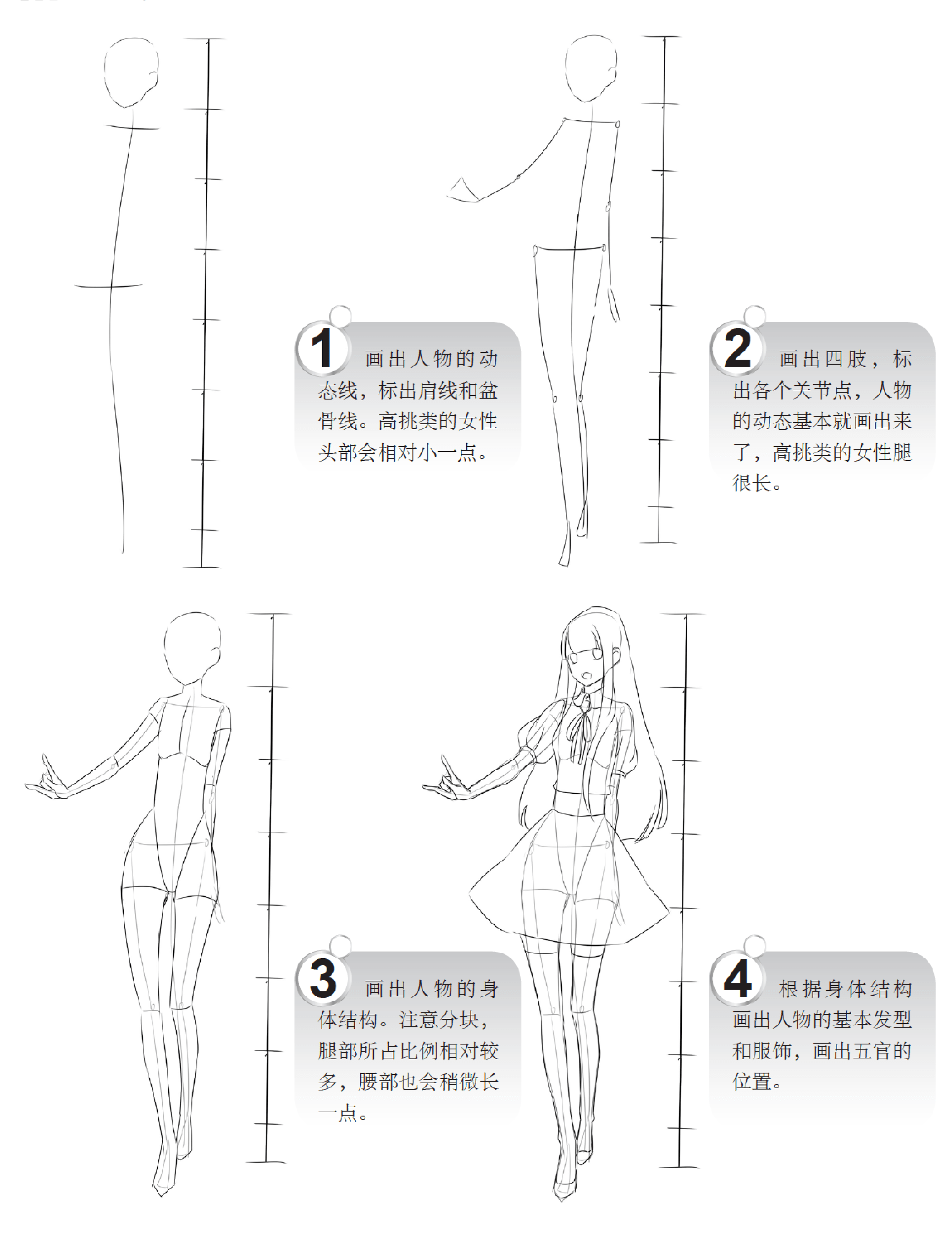
刘海收拢于耳后，要注意收拢的弧度，配上发夹会显得更可爱。

外套下面的部分有个凸起的小结构，处理时要稍微注意一下。

6.2.3 实战——高挑型

高挑型的萌系少女四肢匀称，身材修长。

绘制草图



1 画出人物的动态线，标出肩线和盆骨线。高挑类的女性头部会相对小一点。

2 画出四肢，标出各个关节点，人物的动态基本就画出来了，高挑类的女性腿很长。

3 画出人物的身体结构。注意分块，腿部所占比例相对较多，腰部也会稍微长一点。

4 根据身体结构画出人物的基本发型和服饰，画出五官的位置。



整理画面



5 清理线稿，一个高挑的形象就出现了，少女的腿很长，显得非常的苗条。



6 画出人物衣服和裙子的褶皱，添加发饰。



7 给发饰、腰带、裙子、袜子和鞋子添加固有色，使人物看起来更有层次。

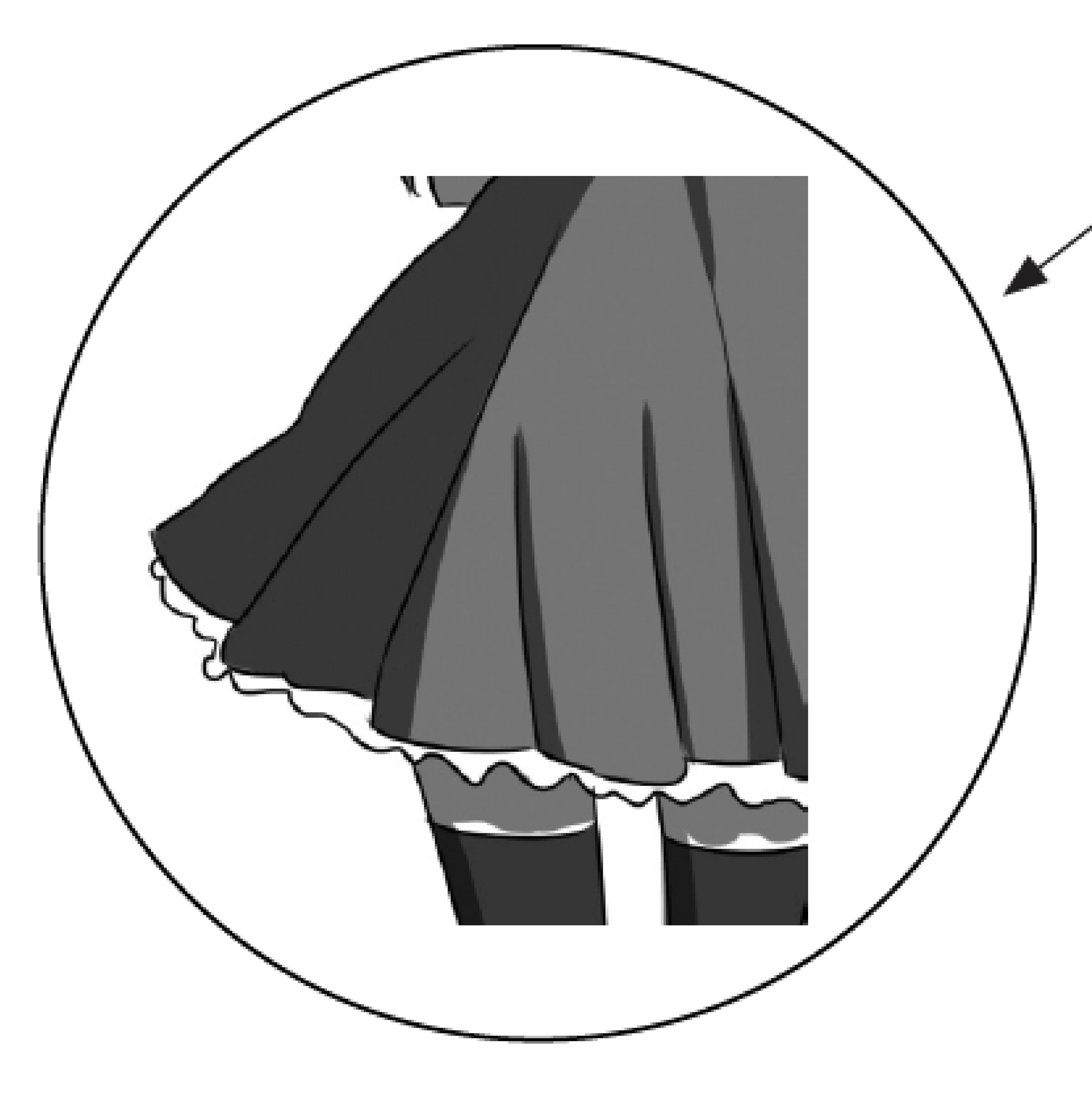


8 设定光源，内侧的头发要添加大面积阴影，衣服和裙子根据褶皱添加即可。

9 整理画面，最终效果图完成。绘制衣服的时候，要根据衣服的特点进行绘制，紧身的褶皱少，宽松的褶皱多。



公主袖的材质比较柔软，褶皱汇集的袖口，呈收缩状。



裙子边沿的起伏可以更好地体现泡泡裙的特点，褶皱比较多。



6.2.4　实战——丰满型

丰满型的萌少女有着可爱的脸蛋和火爆的身材，十分具有诱惑力。

绘制草图

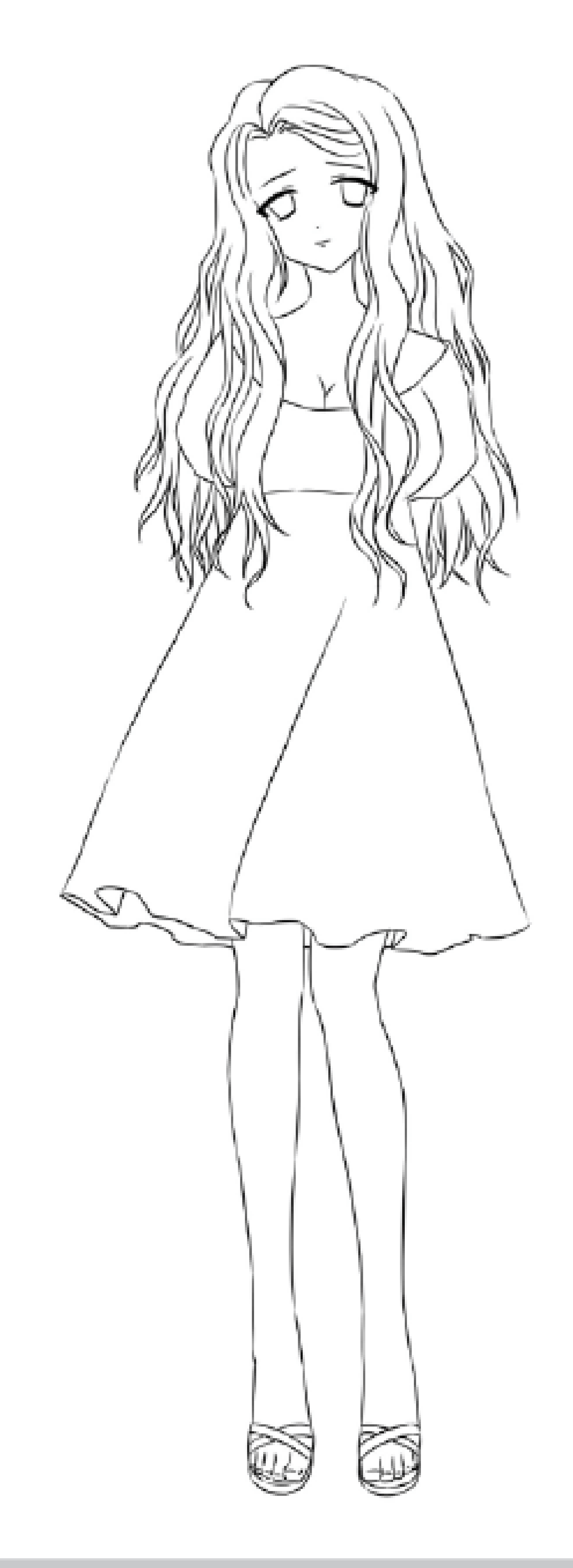
1 用脊椎线、肩线和盆骨线画出人物的基本站姿，确定人物的身高。

2 绘出四肢，本例是一个比较文静的人物。

3 画出人物的肌肉，把人物的手确定为背在后方。用十字线表示脸的朝向。

4 画出人物的基本发型和服饰，不过膝的连衣裙，显得既文静又迷人。

整理画面



5 清理线稿，人物的基本轮廓已确定。



6 适当地添加一些服饰的细节，加深眼睛的光泽。

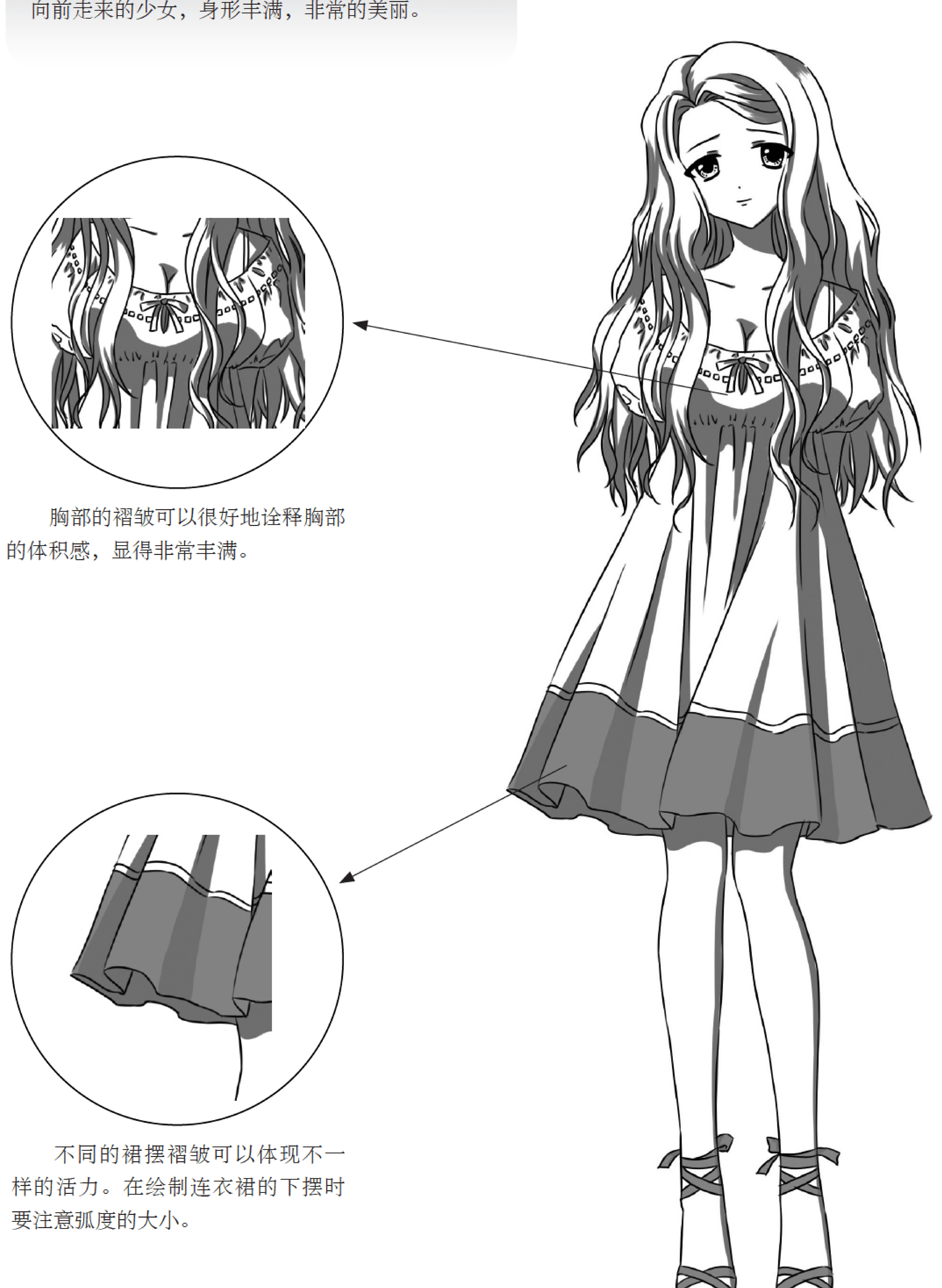


7 根据自己的喜好添加一些服饰的固有色。本例给裙摆的下方和鞋子添加了固有色。



8 卷发的阴影是一节一节的，因为头发有弯曲。裙子的阴影很关键，可以画出人物的体积感。

9 整理画面，最终效果图完成。双手背向后方向前走来的少女，身形丰满，非常的美丽。



胸部的褶皱可以很好地诠释胸部的体积感，显得非常丰满。

不同的裙摆褶皱可以体现不一样的活力。在绘制连衣裙的下摆时要注意弧度的大小。

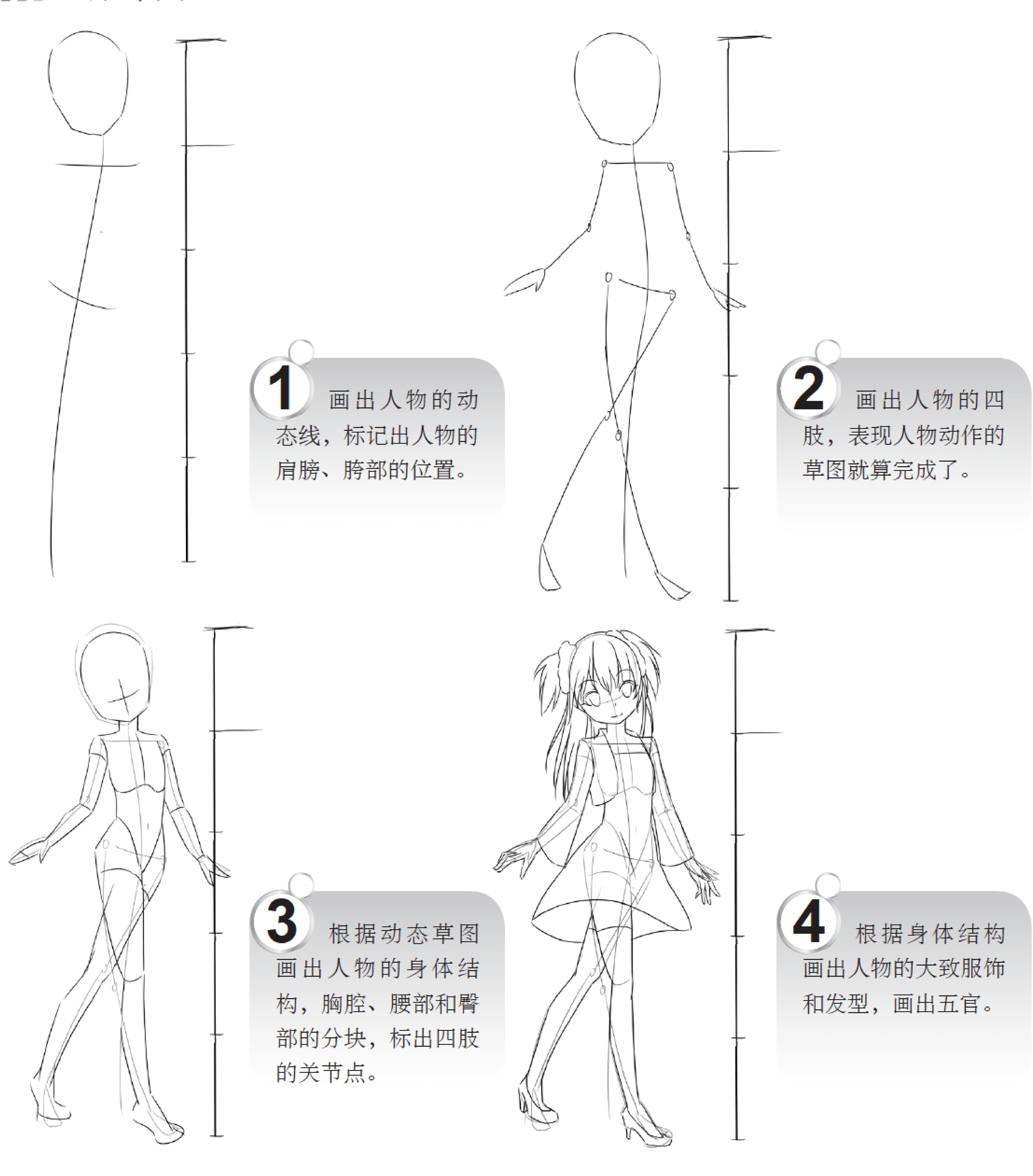
6.3 萌系人物头身比例绘制

绘制不同的角色时，身高也是一个特点。不同头身比的人物所表现出来的人物性格也不一样。

6.3.1 实战——5头身比萌系少女

下面介绍的是5头身比的萌系少女绘制方法。

绘制草图





整理画面

5 清理线稿，擦掉多余的线条，5头身的少女显得很娇小可爱。

6 给衣服添加花纹，在少女的小洋装上适当添加花边。

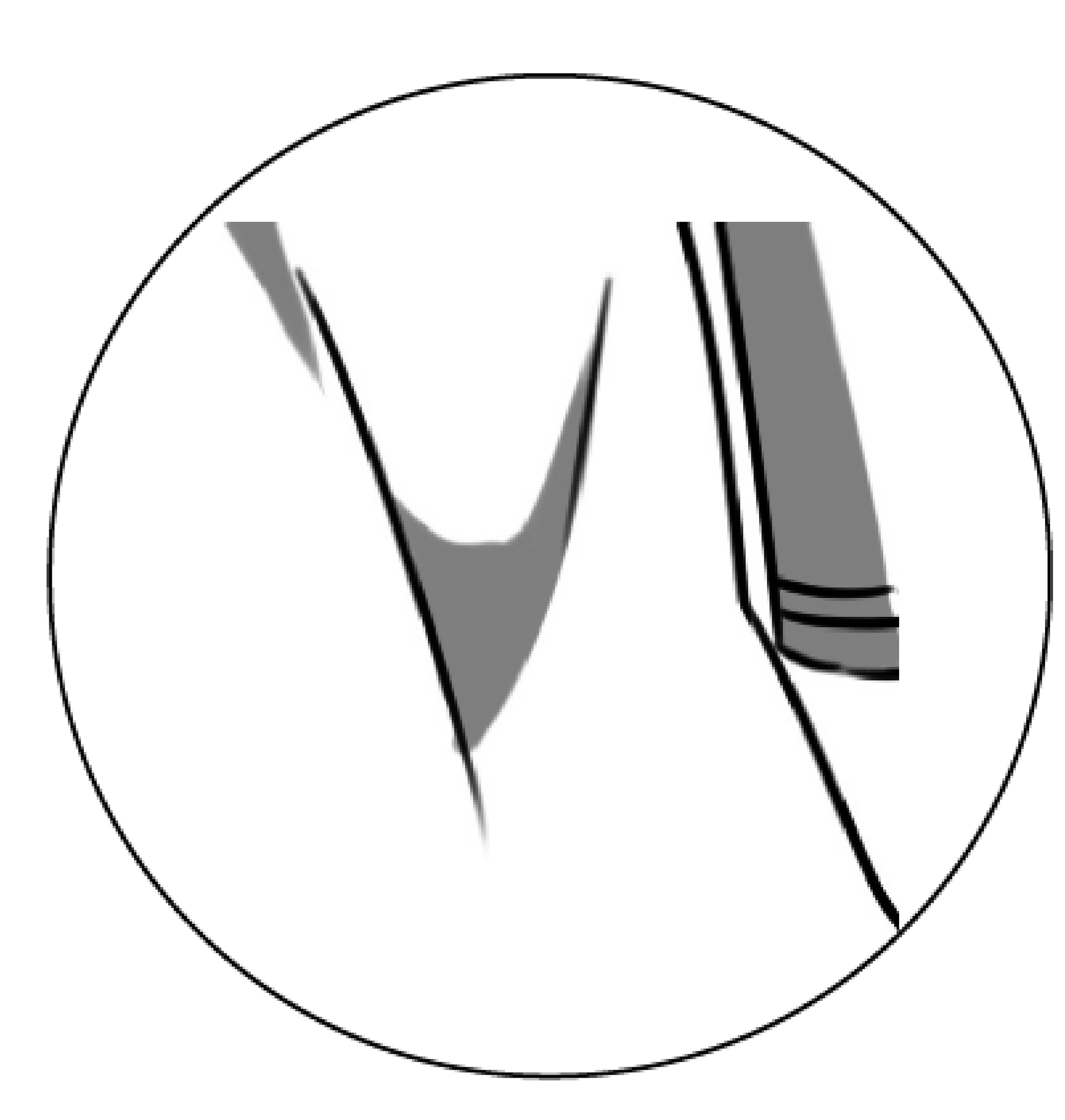
7 加深瞳孔和眉毛，使眼睛看起来有光泽，更生动。

8 确定光源，添加阴影。头发的内侧都应有阴影，裙子的内侧也要有阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。5头身的萌少女身材矮小，头部偏大。



由于头部的倾斜，人物的头发也会随着头部的摆动而摆动。



胯部这一块的褶皱和阴影可以体现出人物的身体结构，因此必不可少。

6.3.2　实战——5.5头身比萌系少女

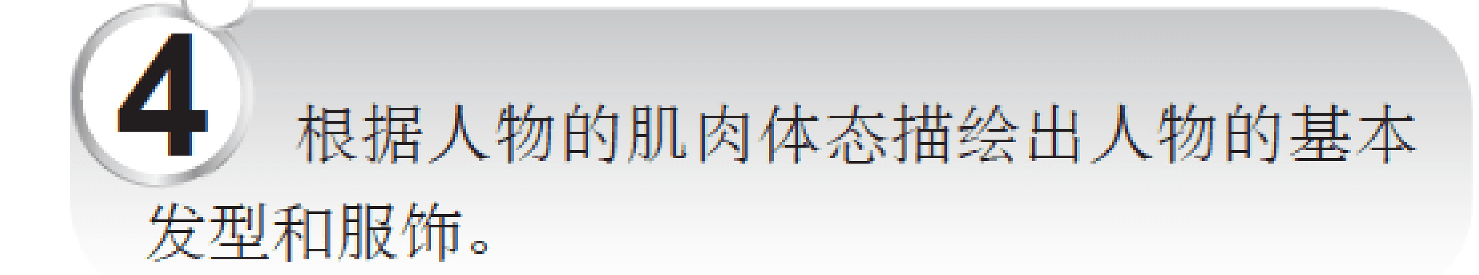
下面介绍的是5.5头身比的萌系少女绘制方法。

绘制草图

1 画出人物的头部、脊椎线、肩线和盆骨线。

2 根据肩线和盆骨线的位置添加四肢，确定人物的基本动态。

3 用十字线表示头部的朝向，根据动态结构画出四肢。


4 根据人物的肌肉体态描绘出人物的基本发型和服饰。

整理画面



5 清理线稿，人物的基本形态就画出来了。头发部分的弯曲程度可根据自己的美感来绘制。



6 给人物添加小发饰，在衣服和鞋子上添加同种风格的小饰品。



7 给小饰品添加固有色，使人物看起来不那么单调。



8 在头发的内侧添加阴影，在鞋子的内侧和胸部下方也需要添加阴影。



9 整理画面，最终效果图完成，5.5头身的萌少女在动漫角色中属于常见的身体比例，一般适用于可爱或初中女生造型的绘制。

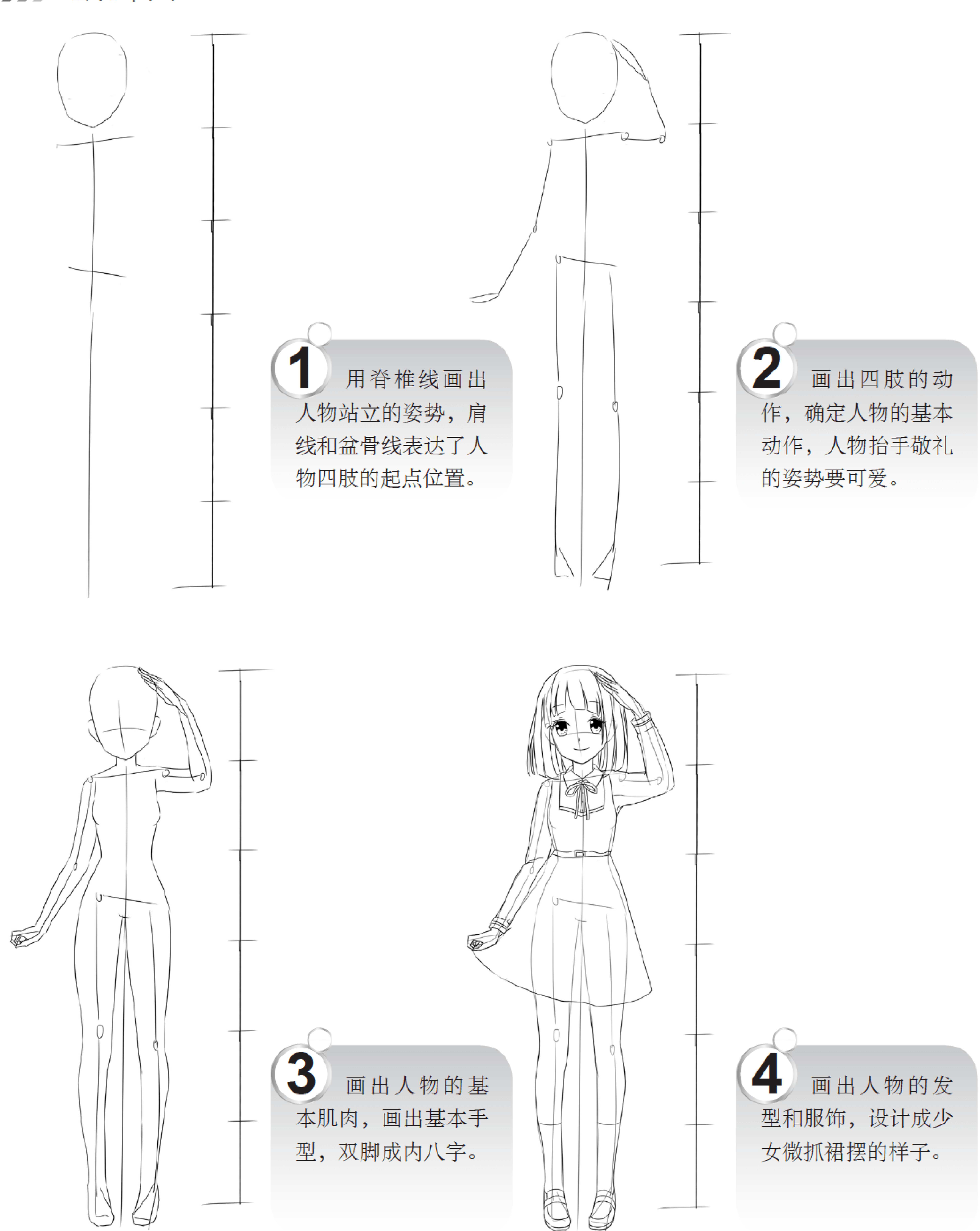
胸前的蝴蝶结可以为服饰做装饰，通常也是萌系少女惯用的装饰，可爱又迷人。

注意鞋子边沿的变化和鞋子上面小花的透视变化。

6.3.3 实战——6头身比萌系少女

下面介绍的是6头身比的萌系少女的具体绘制方法。

绘制草图





整理画面





5 清理线稿，一个可爱的少女微抓裙摆敬礼的姿势完成。

6 添加蝴蝶结小发饰，添加裙子的细节，画上褶皱。





7 给裙子添加固有色。本例中袖子和袜子设定为白色，鞋子一般是比较深的颜色。

8 在头发内侧添加阴影，裙子褶皱的阴影要仔细添加，膝盖下方也要略微有点阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。6头身比的萌系少女身材匀称，整体显得娇小可爱。

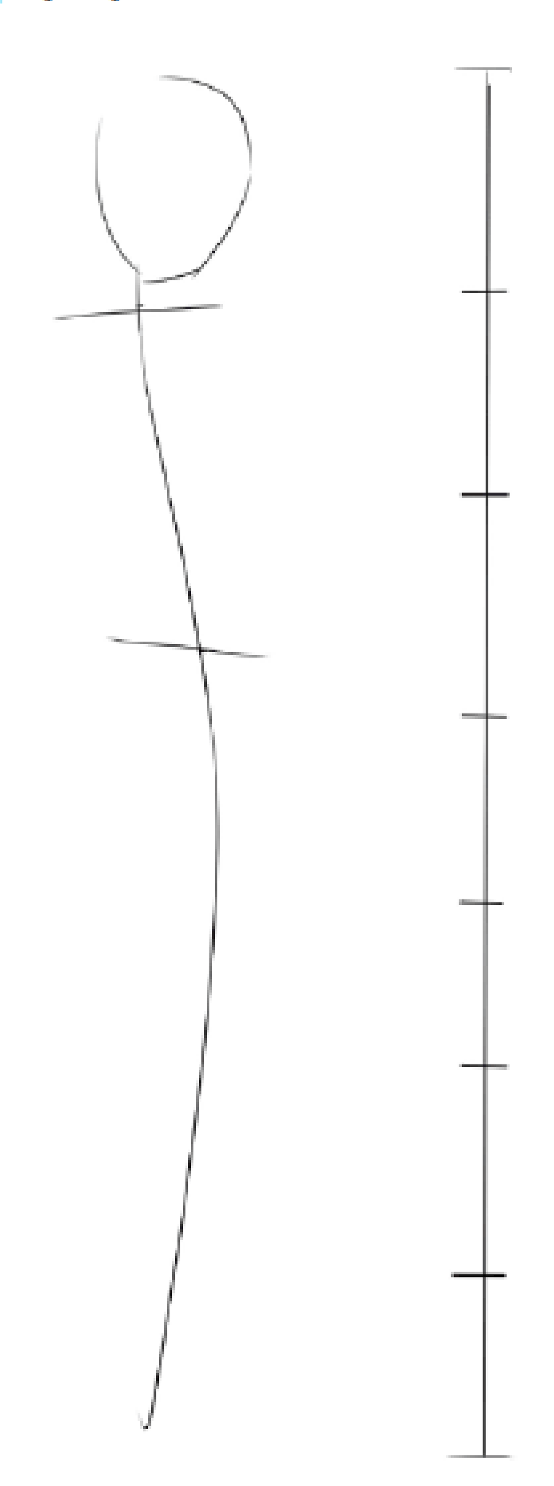
手臂弯曲，结构明显，褶皱变化较大。

由于腰带的勒紧，裙子的上面和下面都会出现褶皱，而且裙子上面的褶皱由于凸起会遮住腰的一部分。

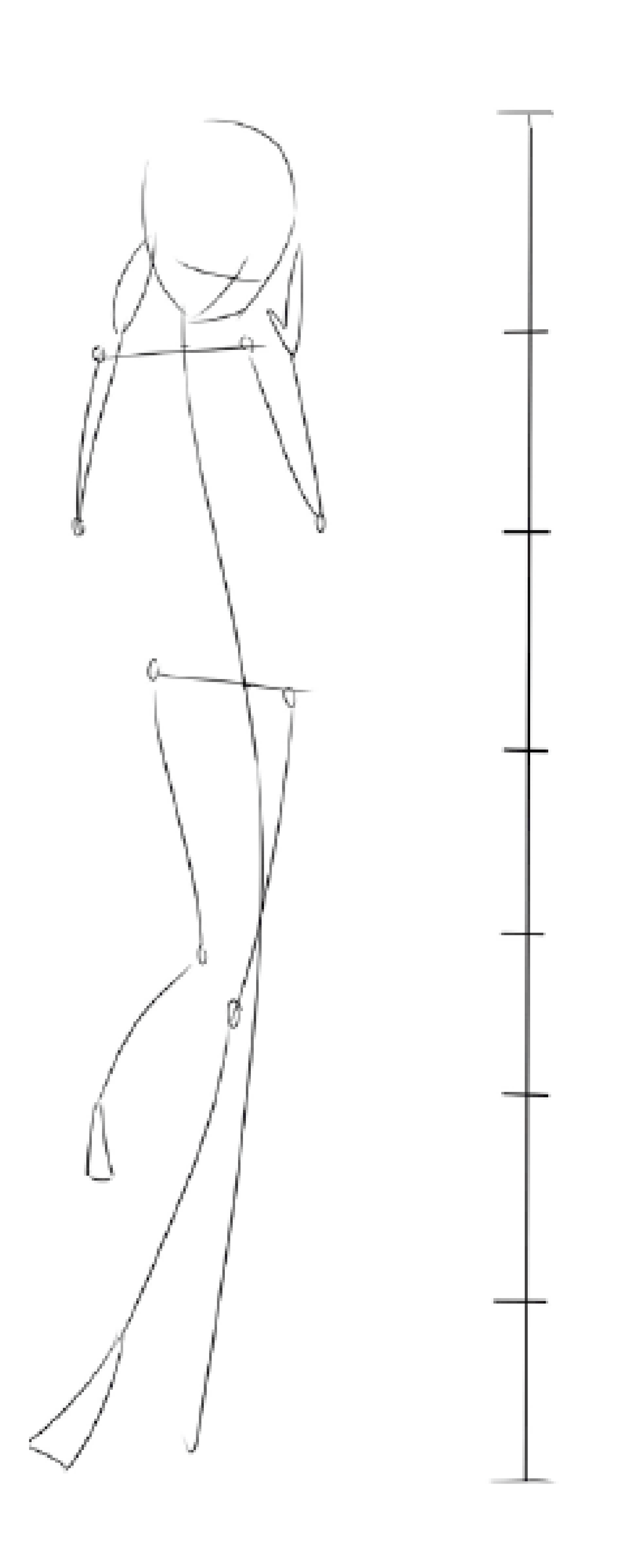
6.3.4 实战——7头身比萌系少女

下面介绍的是7头身比的萌系少女具体的绘制方法。

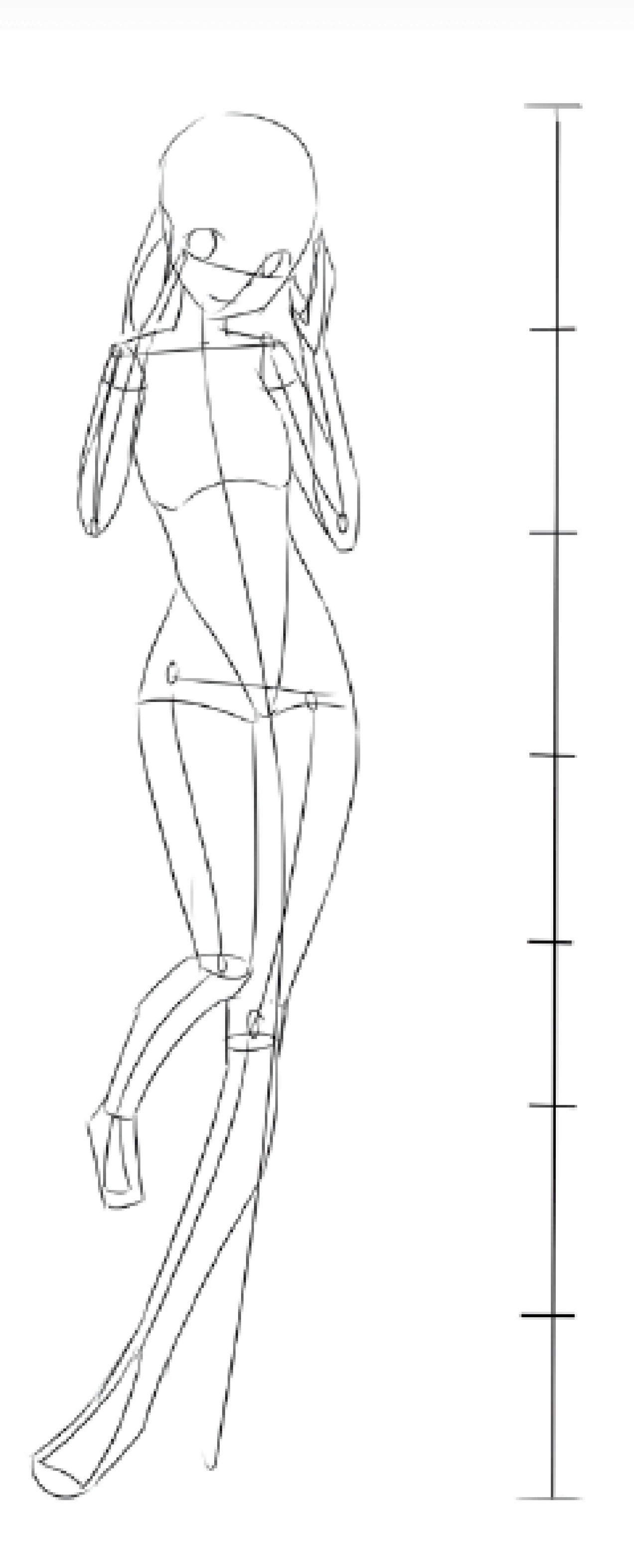
绘制草图



1 画出头部，确定人物的位置，画出人物的动态线，根据头部大小来确定人物的身高。



2 画出人物的四肢，并且画出关节点。四肢体现了人物的动态。画出表达脸的面向的十字线。



3 根据十字线，绘制出五官。根据基本骨架可以绘制出人物的基本体态，画出手的基本形状。



4 画出大致的头发走向，确定发型。简单勾勒出服饰，确定袜子在腿部的位置，画出鞋子的轮廓。

整理画面



5 清理线稿，少女的动态、发型、服饰已确定。



6 加细头发，使其看起来更加华丽生动，绘出裙子的褶皱。

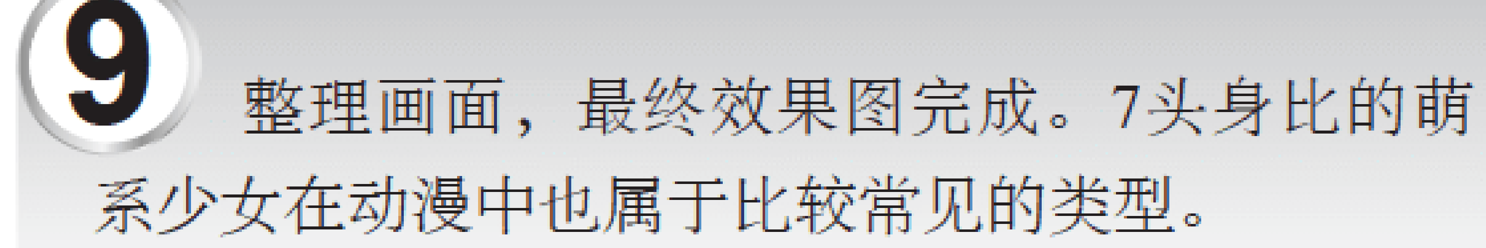


7 画出眼镜，给裙子、领结、袜子和鞋子添加固有色。



8 绘制阴影，注意头发的阴影要有光泽感，尤其是这种卷发。

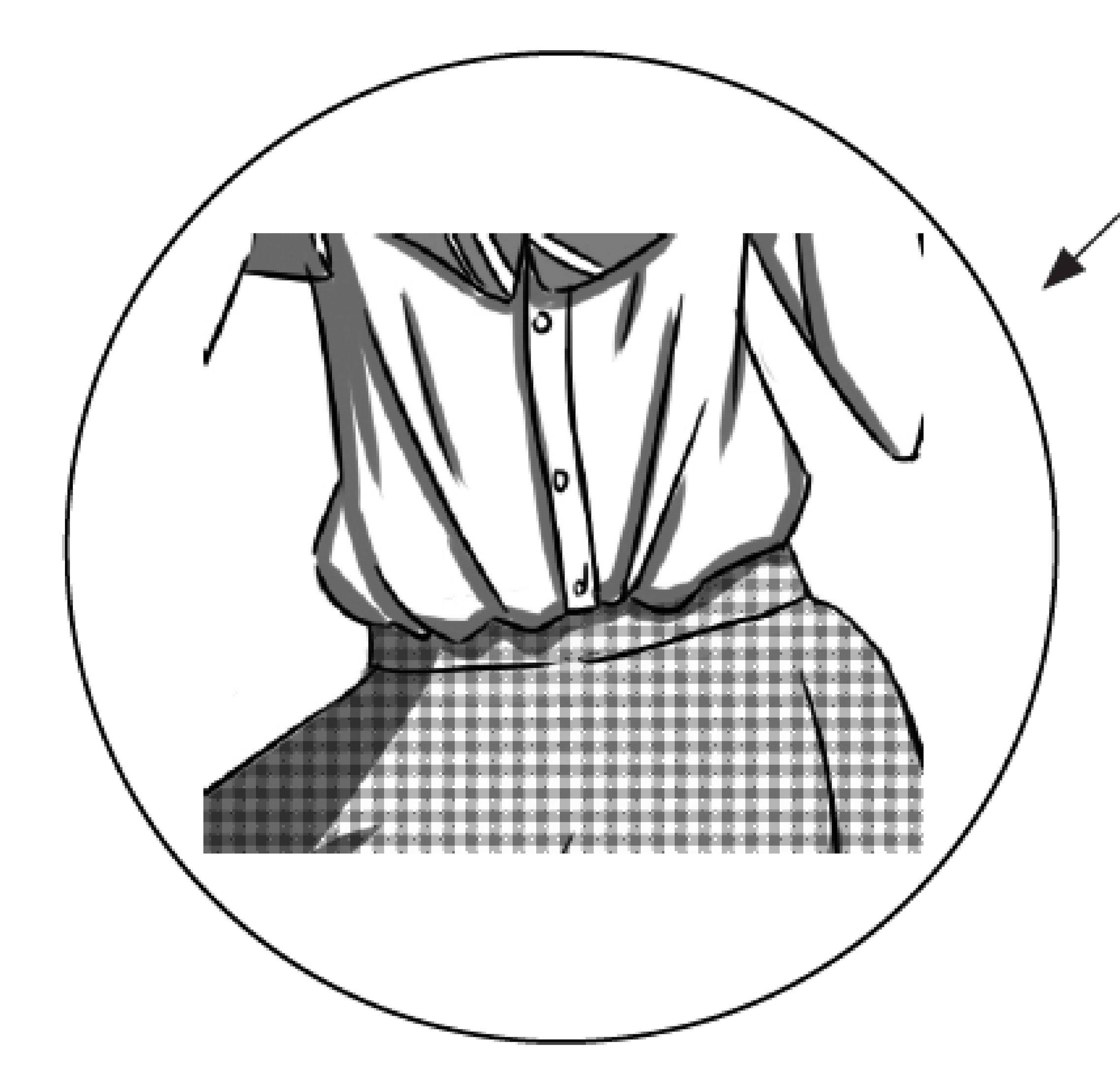




9 整理画面，最终效果图完成。7头身比的萌系少女在动漫中也属于比较常见的类型。



卷发的阴影比较特殊，用阴影和空白部分的对比度来形成头发的光泽。



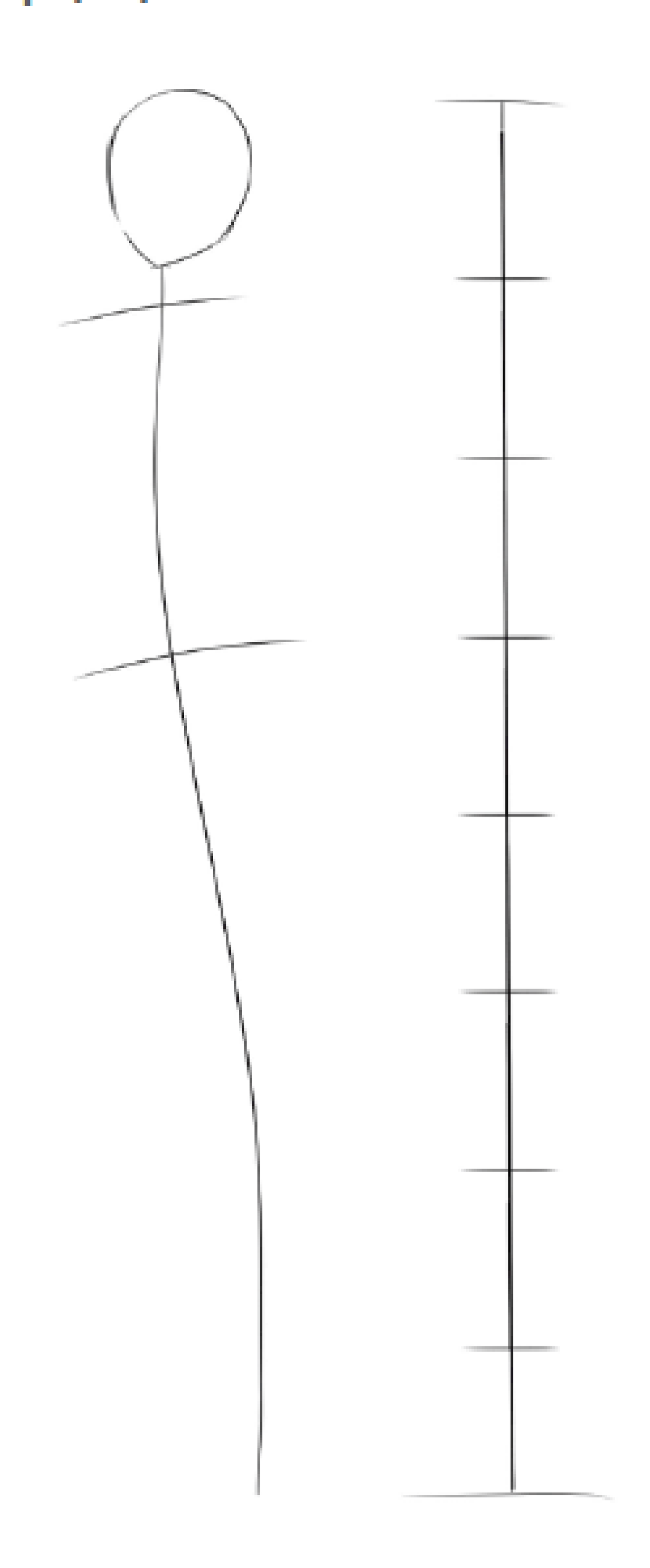
由于上衣是比较宽松的衬衣，所以裙子勒住衣服形成了较大的褶皱。



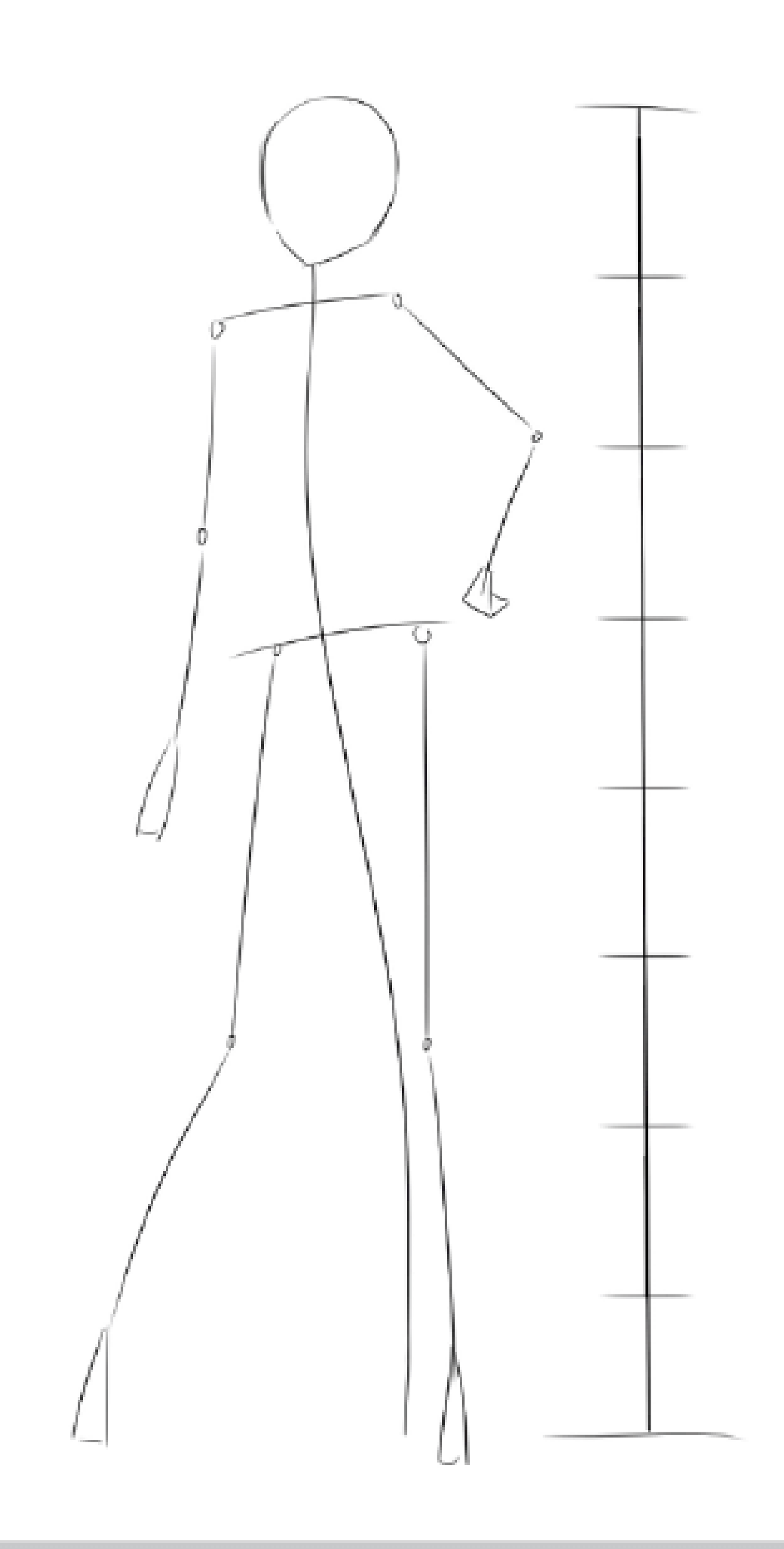
6.3.5 实战——8头身比萌系少女

下面介绍的是8头身比的萌系少女的具体绘制方法。

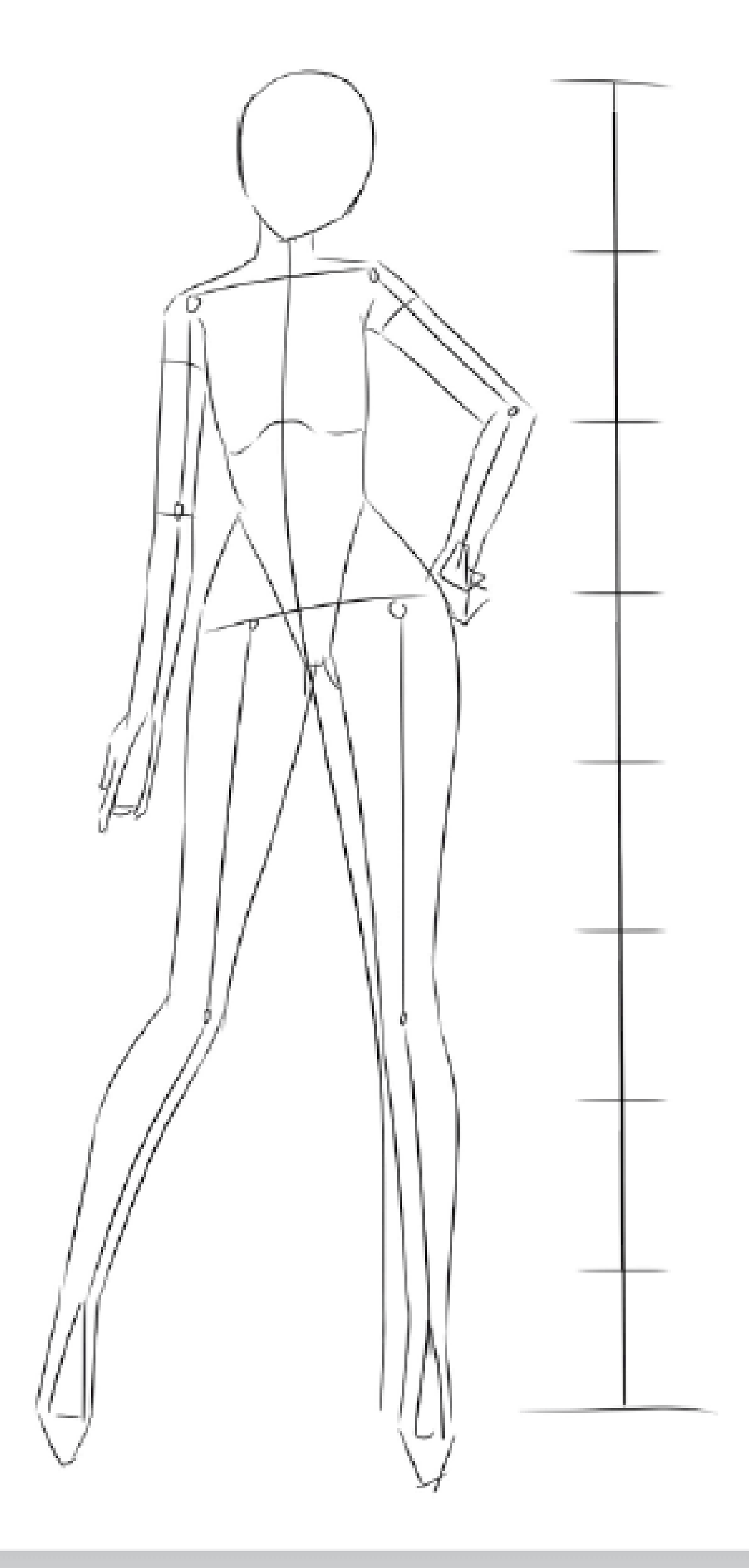
绘制草图



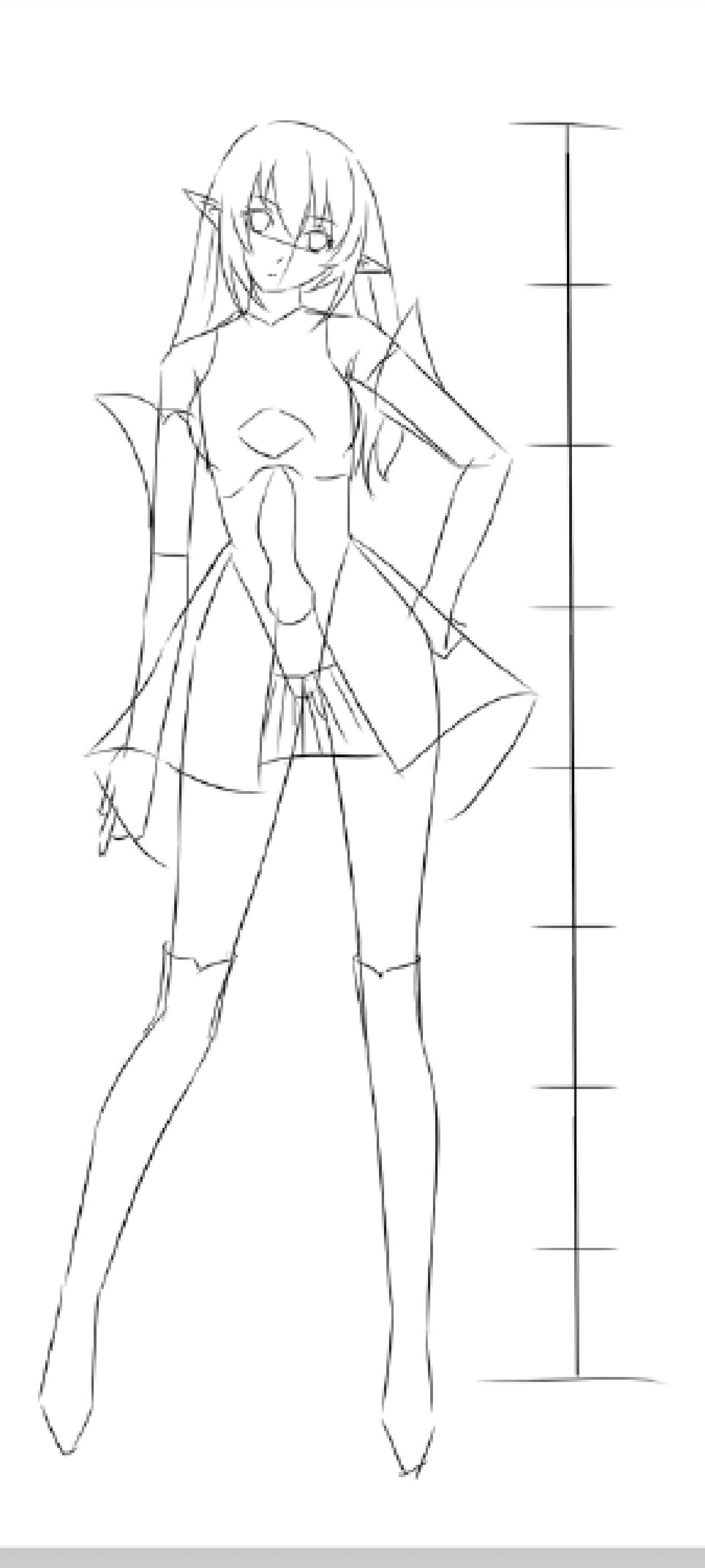
1 画出头部，勾勒出动态线，确定人物的重心。



2 画出四肢的基本动作，确定人物的基本动态。



3 根据动态结构画出人物的身体结构，使人物的动作成型。



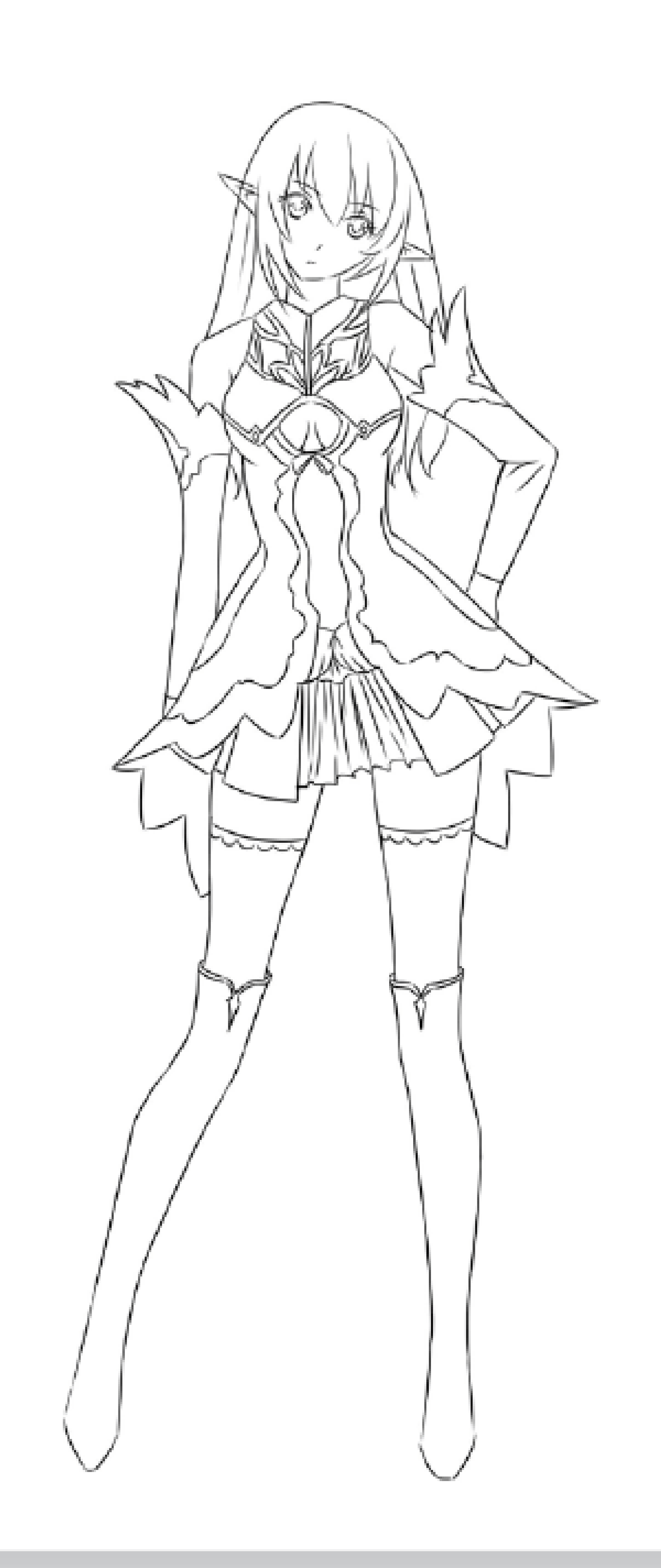
4 画出人物的发型和服饰，画出人物的五官，将人物的耳朵设定为妖精耳。



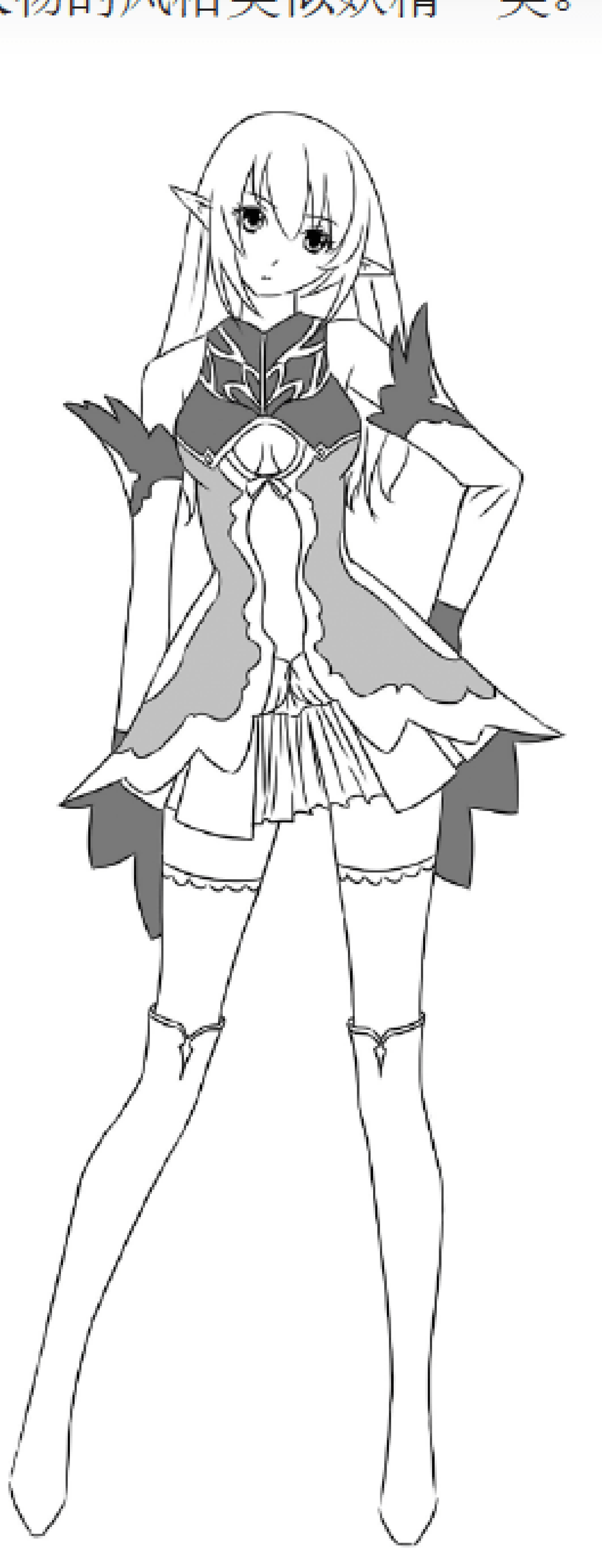
整理画面



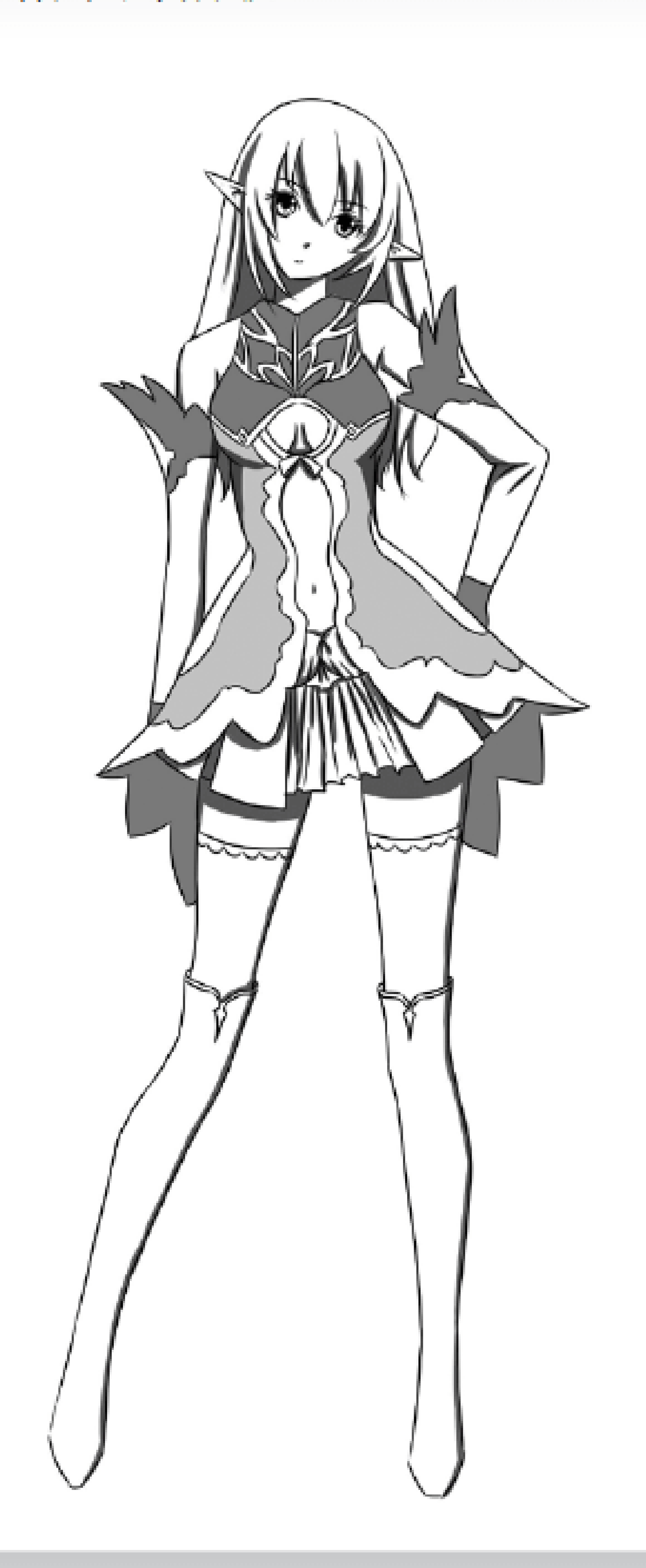
5 清理线稿，确定人物的基本的服饰风格。可以看出人物的风格类似妖精一类。



6 画出衣服上面的纹路，刻画胸前的纹路和下面小裙子的褶皱。

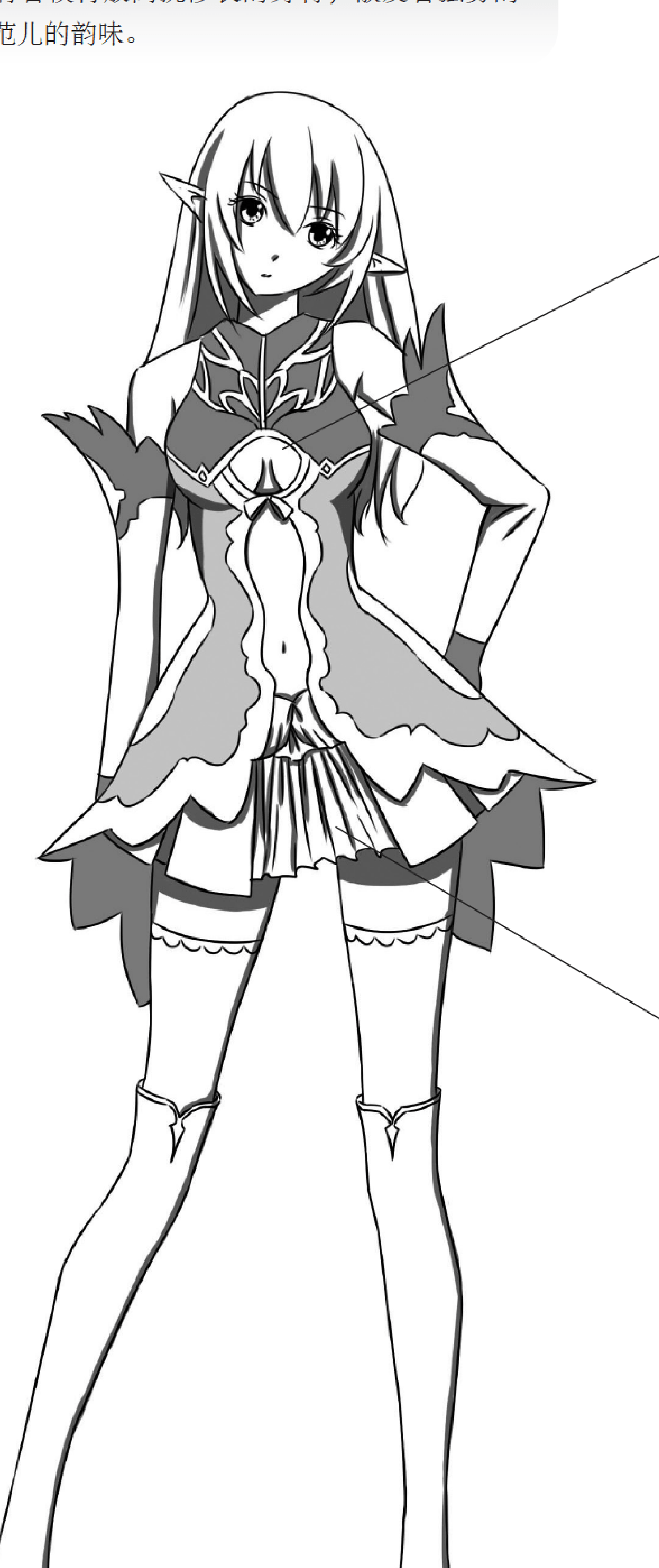


7 根据纹路按照自己的喜好添加固有色，使人物看起来更加有层次感。



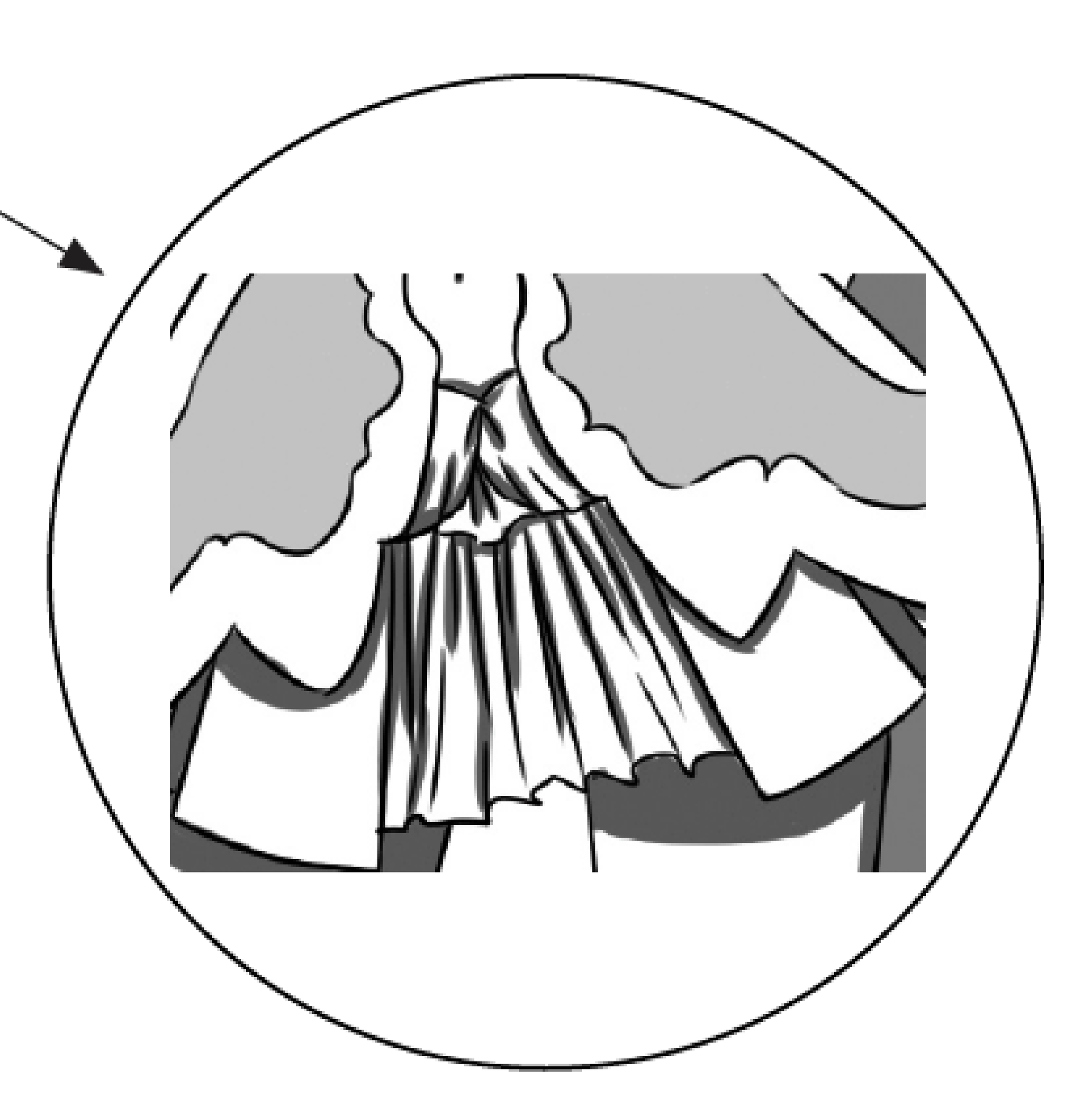
8 确定光源，给头发的内侧和裙子的后摆添加阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。8头身比的萌少女有着模特般高挑修长的身材，散发着强势的御姐范儿的韵味。





胸部的镂空结构可以体现出胸部的性感，露出胸部圆滑的线条。



带有荷叶边的小裙摆，可爱而不失性感，为服饰的设计提供了多变性。

第7章

身体动作的多种绘制技法



自然的动作，能让少女的形象更加动人，但要绘制出好看的动作，在了解身体关节运动规律的同时，还要不断地练习。本章不仅向读者详细讲解萌少女脖子扭转的画法、手臂的运动方式，还向读者讲解了萌少女不同的动作案例，如站姿、跪坐、步行、奔跑、跳跃、躺姿、俯卧、摔倒等常规动作。希望读者能举一反三，掌握身体结构在各种动作中的变化，从而绘制出生动的形象。

7.1 静态的基本姿势

人体姿势有静态和动态之分，而人物的静态姿势也是漫画中非常重要的一部分，它能表现出人物的日常状态。本节将从站、坐、跪、蹲、卧等姿势来讲述静态姿势如何绘制。

7.1.1 实战——站姿的绘制

站姿是一个静态的动作，也是漫画中出现次数最多的姿势。站姿人物的身体动作幅度不大，身体重心在两腿之间。下面就来讲解一下如何绘制女孩的普通站姿。

绘制草图



1 用简单的直线表现出人物的动态，然后根据动态线勾勒出人物的外形轮廓。



2 根据头部的轮廓绘制出人物的脸型和五官。注意表情要自然，要绘制出头发和水手帽。



3 根据身体的动态轮廓，绘制出水手服的上衣。水手服的衣领、袖口和衣摆处都有着线框，要绘制出水手服的这一特点。



4 根据下身的动态轮廓，绘制出人物的短裙、裤袜和鞋子。注意此时线条要流畅，脚尖微微点地的姿势要自然。

整理画面





5 给人物的头部添加阴影。帽子的下方和后脑勺部位的头发以及头发垂下的部位要大面积添加阴影，增强头部的立体感和层次感。

6 给人物水手服的衣领、袖口和衣摆处的边框涂上深色，让水手服更加正式。并给水手服添加阴影，阴影要根据衣服的结构进行添加。





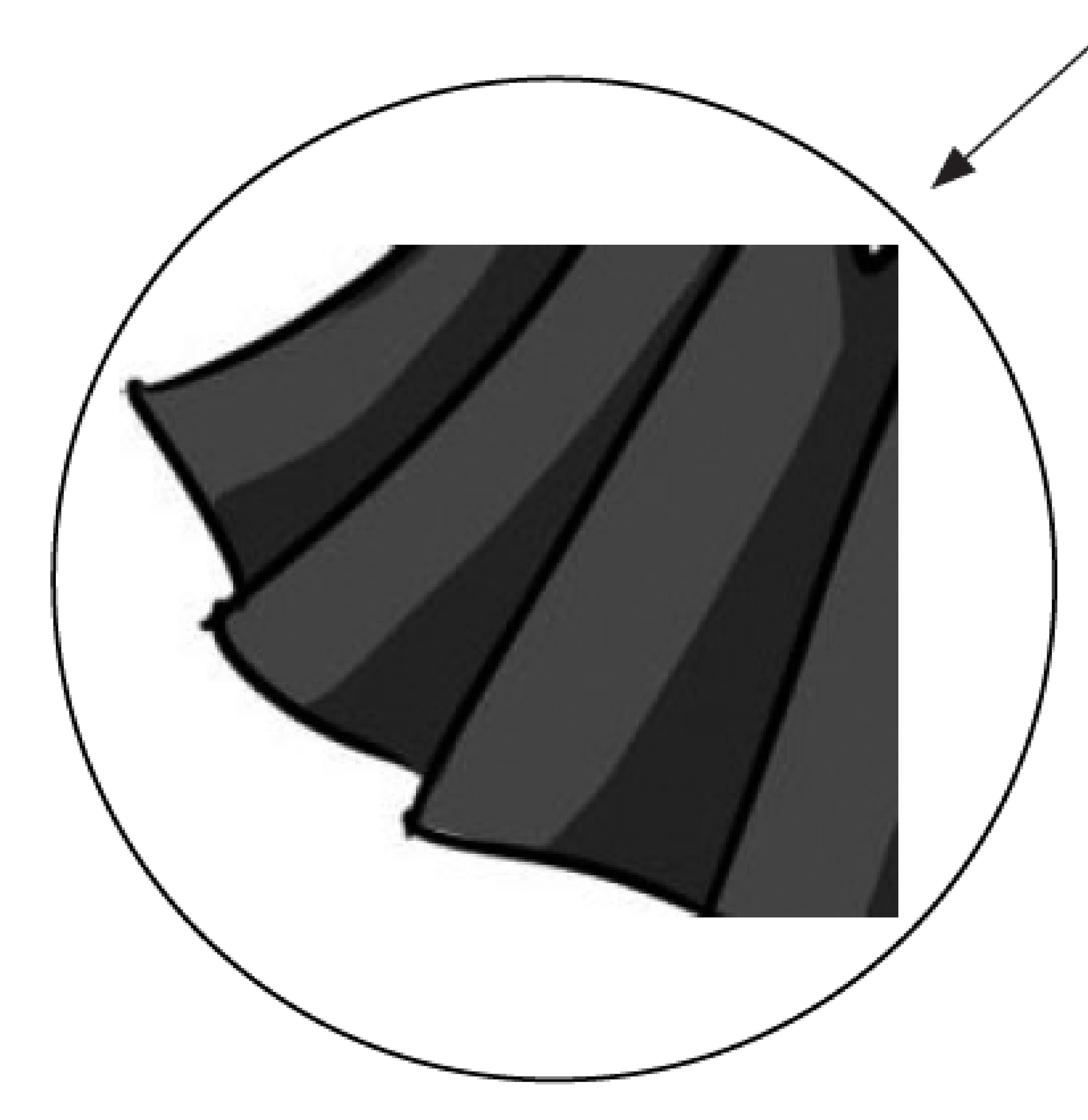
7 绘制人物的下半身，给人物的短裙涂上一层深色，增强画面的层次感。并根据短裙的褶皱添加阴影，阴影要随着裙子褶皱的变化而变化。

8 给人物的腿和鞋子添加阴影。注意阴影要在腿部两侧的边缘部分添加。确定光源方向，偏暗面的位置阴影较多。阴影添加后，画面空间感会更强。

9 整理画面，水手服的最终效果图完成。水手服都有着大大的衣领和袖子，上面有黑白条纹，白色的水手服是理想的学生装。



手压在胸口上，会产生阴影，会让整个动作显得更加自然。绘制时要注意手部的线条要流畅。



裙摆的样式很简单，按照固定的褶皱形状一层一层地绘制出来即可。裙摆上的阴影要根据光源的方向正确地绘制出来。



7.1.2 实战——坐姿的绘制

坐姿是一种比较稳定的动作，以臀部和接触物体等支撑身体平衡，是一种静态的动作状态。下面以一个成年萌少女为例讲解坐姿的绘制方法。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物坐着的姿势，以臀部为支撑点，两条腿抬起向前伸展。

2 勾勒出人物的身体结构。注意人物的腿部结构要正确，背部的线条切忌直线向下。





3 根据人物的身体结构勾勒出人物的外形轮廓，贴身的上衣和超短裙使人物看起来更加性感。

4 进一步刻画人物的头发和衣服的褶皱。根据十字线绘制出五官样式，注意头发的层次感要分明。





整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部和躯干。注意人物眼睛的刻画，眼神的注视方向要清楚明确。

6 为了增强人物的立体感和画面感，利用灰色的色块将人物的阴影部分表现出来。





7 继续绘制人物的手臂和双腿。注意绘制人物四肢的线条要流畅，这样才能表现出肌肤的圆润。

8 绘制阴影效果。因为光源是从上到下的方向照射的，所以人物的整体阴影都是偏向下方的。



9 擦去多余的线条，最终效果图完成。绘制这种效果图时要注意人物的姿态要自然放松，四肢动作要协调，两条腿的交错位置要正确，这样才能表现出人物性感的神态动作。

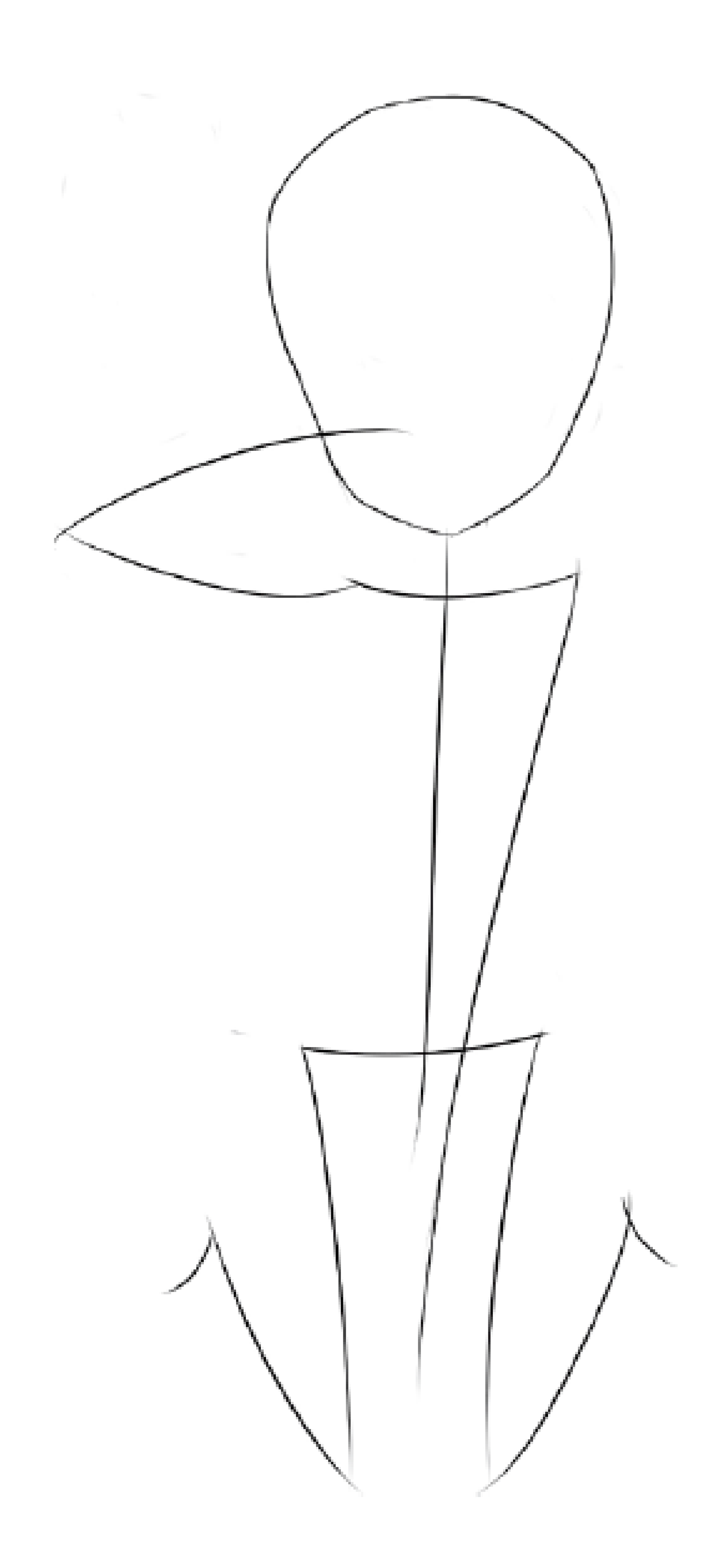
绘制人物的表情要自然平和，嘴巴微张，表现人物轻松自然的样子。

因为衣服比较贴身，所以阴影要根据人物的体型来绘制，如凸出的胸部。根据胸部的形态绘制阴影可以使胸部看起来更加圆润立体。

7.1.3 实战——跪姿的绘制

跪姿也是一种静止的姿态，上半身基本上是挺直的，身体腿部蜷曲折叠，整个形象比较紧缩。下面以一个可爱的美少女为例讲解跪姿的绘制方法。

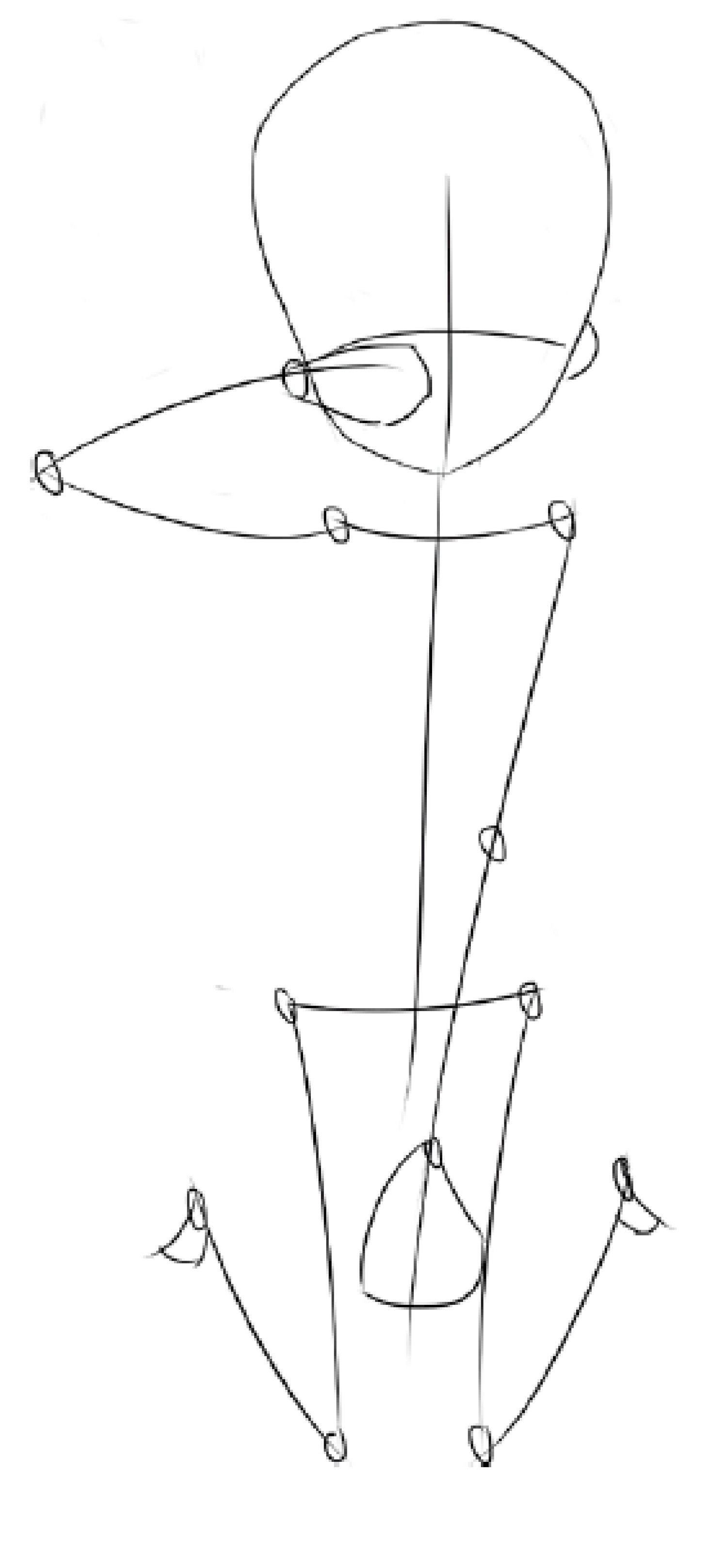
绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物跪在地上，一只手在眼睛上，一只手在两腿之间。

2 标示出人体的骨节点，确定好人体比例关系，以便正确地绘制，注意透视变化。







3 根据动态线绘制出简单的人体结构，注意腿部弯曲的状态描绘。





4 根据人物的体型绘制衣服，设计发型。衣服和超短裙要使人物看起来更加可爱。

整理画面

5 绘制出人物的头发和五官。眼睛的绘制要注意上深下浅，绘制头发时线条要流畅，每缕头发都要不一样。







6 给人物的上半身添加阴影。光源照射的方向是从上往下，所以人物的阴影应该在下边。

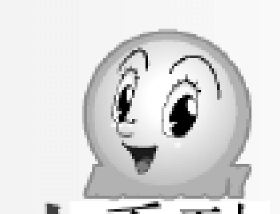


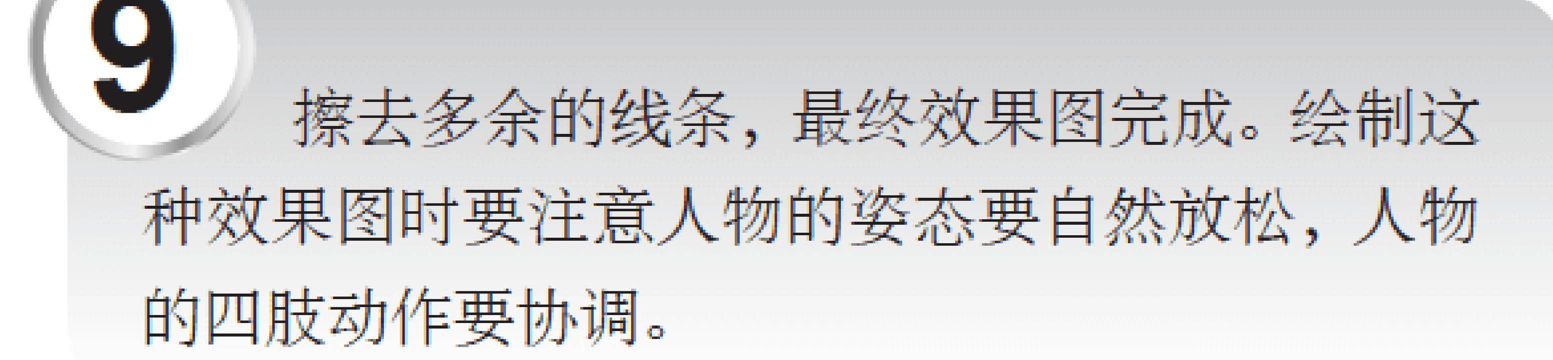
7 根据身体的结构，给衣服和裙子添加褶皱，衣服的褶皱要表现正确。注意裙子的摆动和折痕的产生。



8 给人物的衣服和裙子添加阴影。注意裙子上的阴影要根据褶皱在边缘处的下方进行绘制。







9 擦去多余的线条，最终效果图完成。绘制这种效果图时要注意人物的姿态要自然放松，人物的四肢动作要协调。



绘制眼睛要上深下浅，耳边的卷发要根据光源方向绘制。

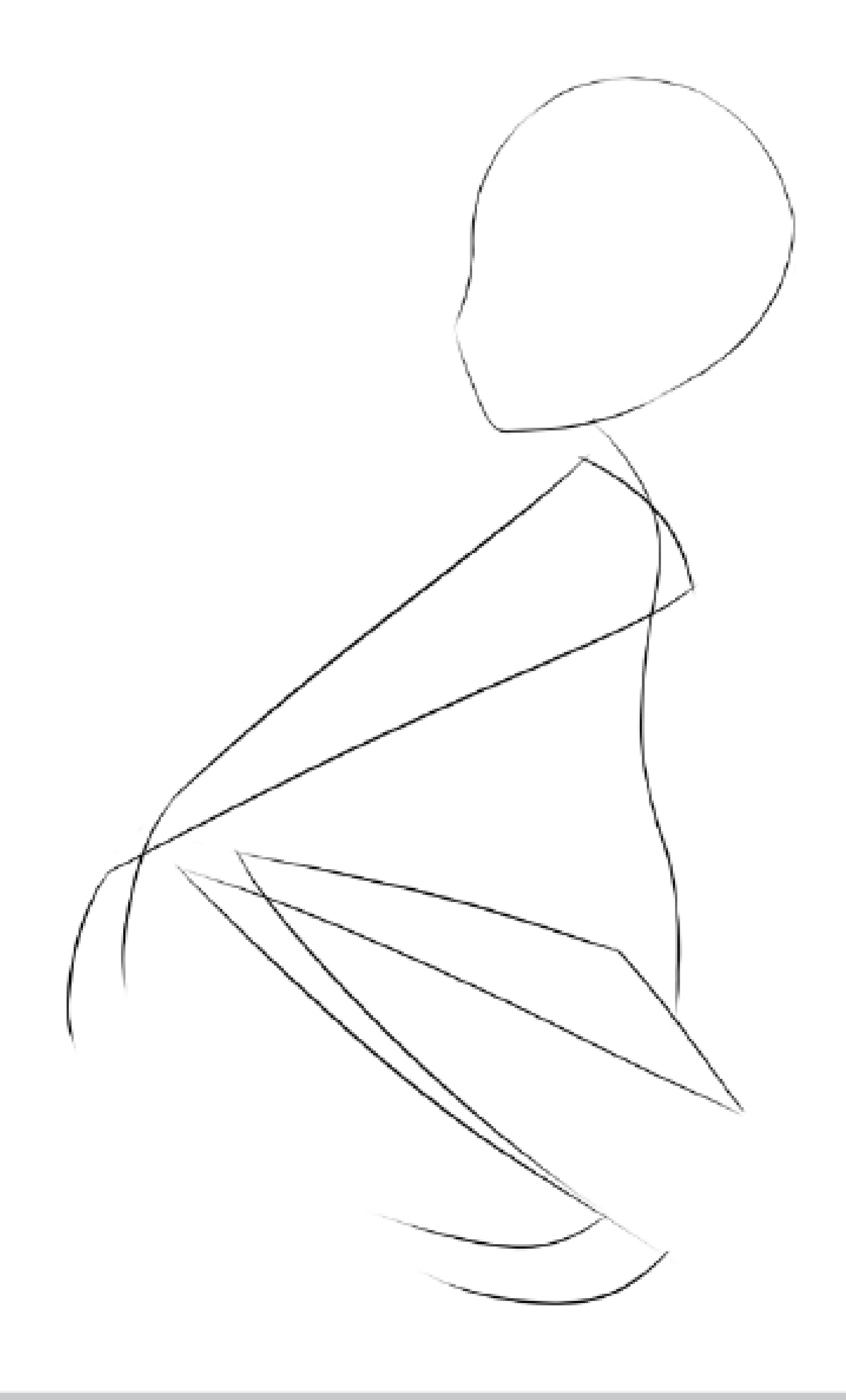


因为衣服比较贴身，所以阴影要根据人物的体型来绘制。

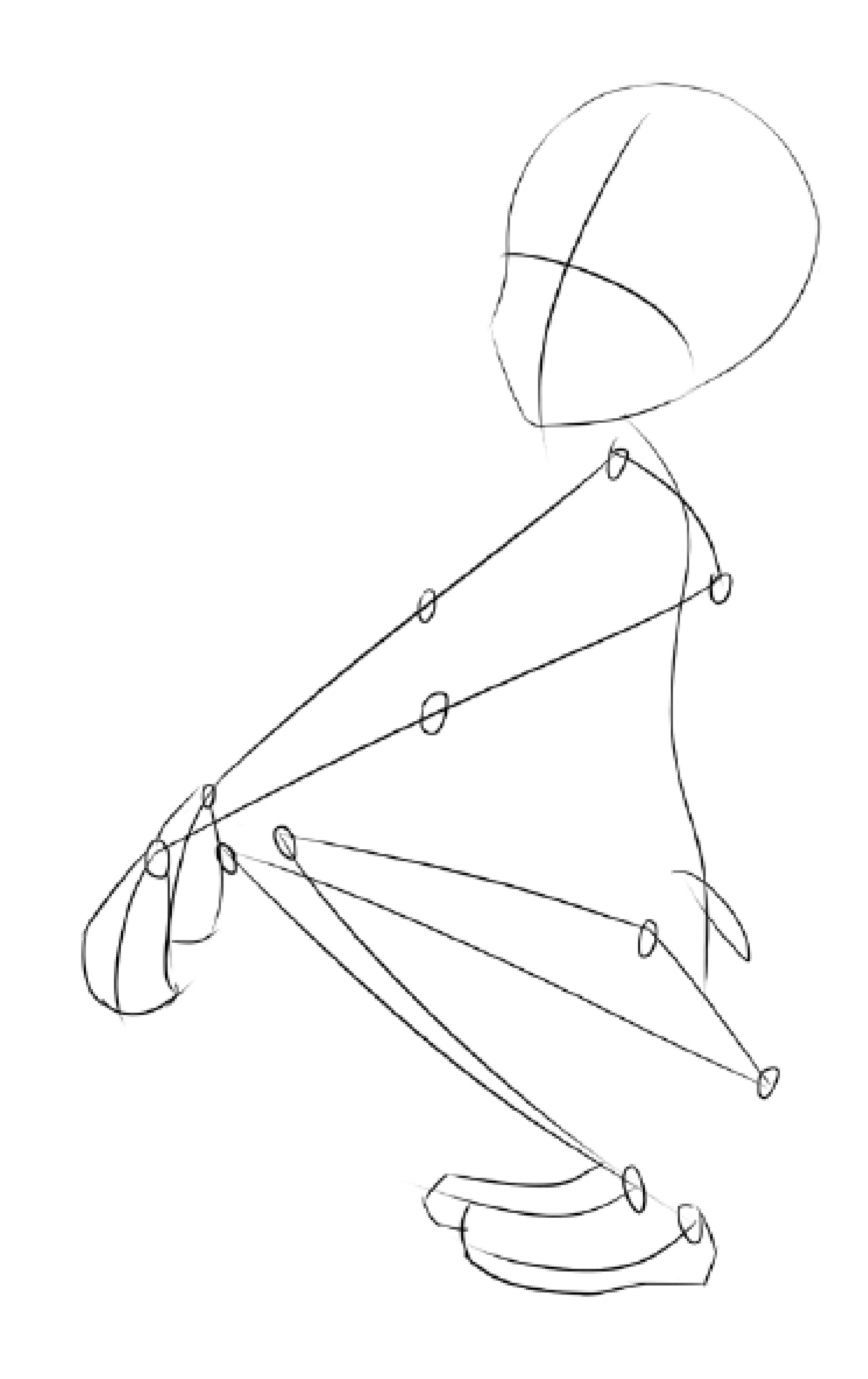
7.1.4 实战——蹲姿的绘制

蹲姿也是一种静止的姿态，双腿蜷曲折叠，整个形象比较紧缩。下面通过绘制一个女学生来讲解如何绘制蹲势。

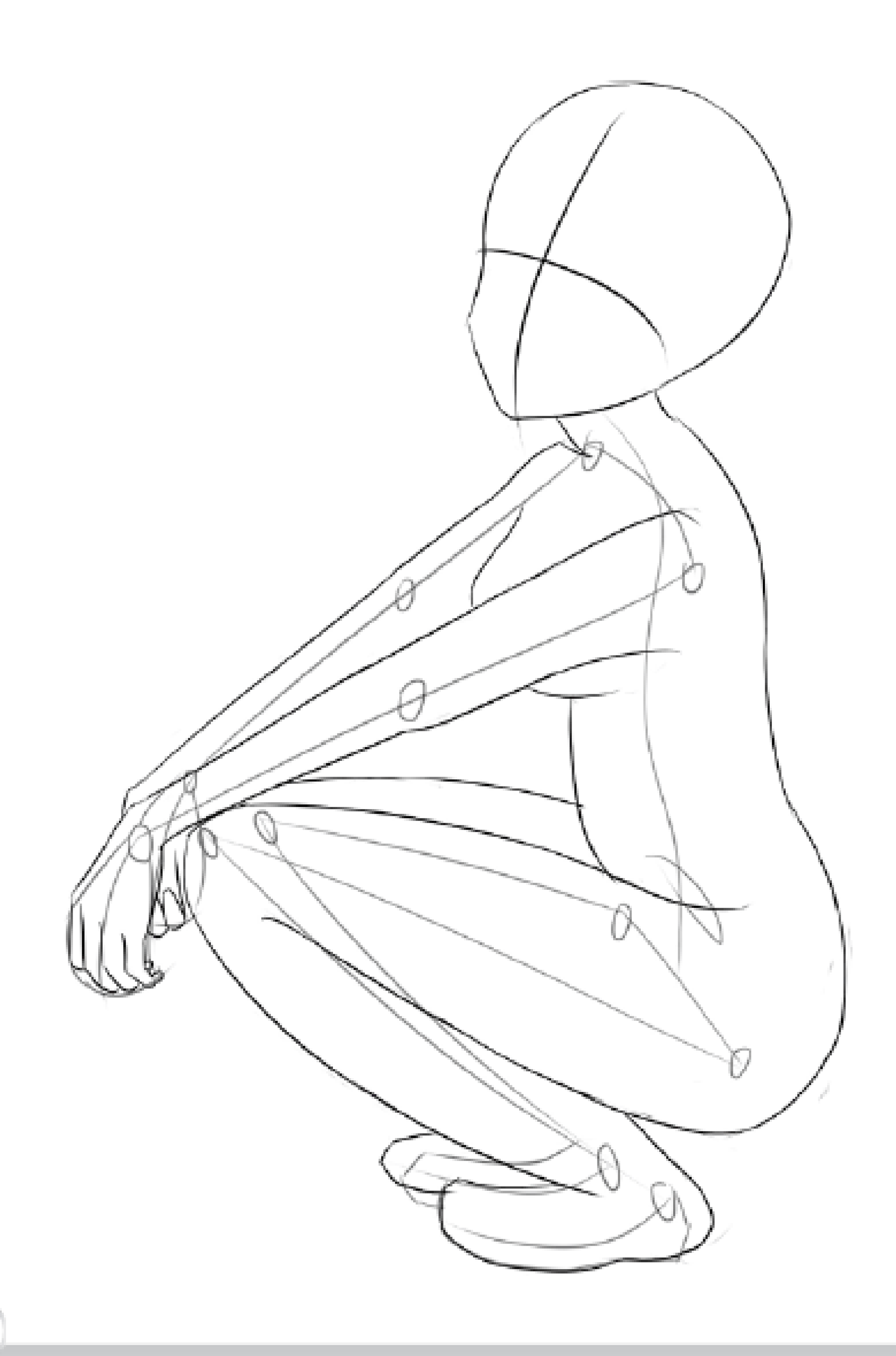
绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的大致动作，由于身体的弯曲，肩线会形成弧度往前倾。



2 标示出人体的骨节点，确定好人体比例关系，以便对人体能正确绘制。注意透视变化。



3 根据动态线绘制出简单的人体结构，注意描绘腿部弯曲交叠的状态。



4 根据身体结构画出人物的大致服饰和发型，并画出五官。

整理画面





5 细致地画出头发层次，加深瞳孔和眉毛，使眼睛看起来有光泽些，使画面更丰富。

6 详细地刻画人物衣服上的褶皱，使人物更加立体化，给衣服绘制装饰图案，使其更加精美。

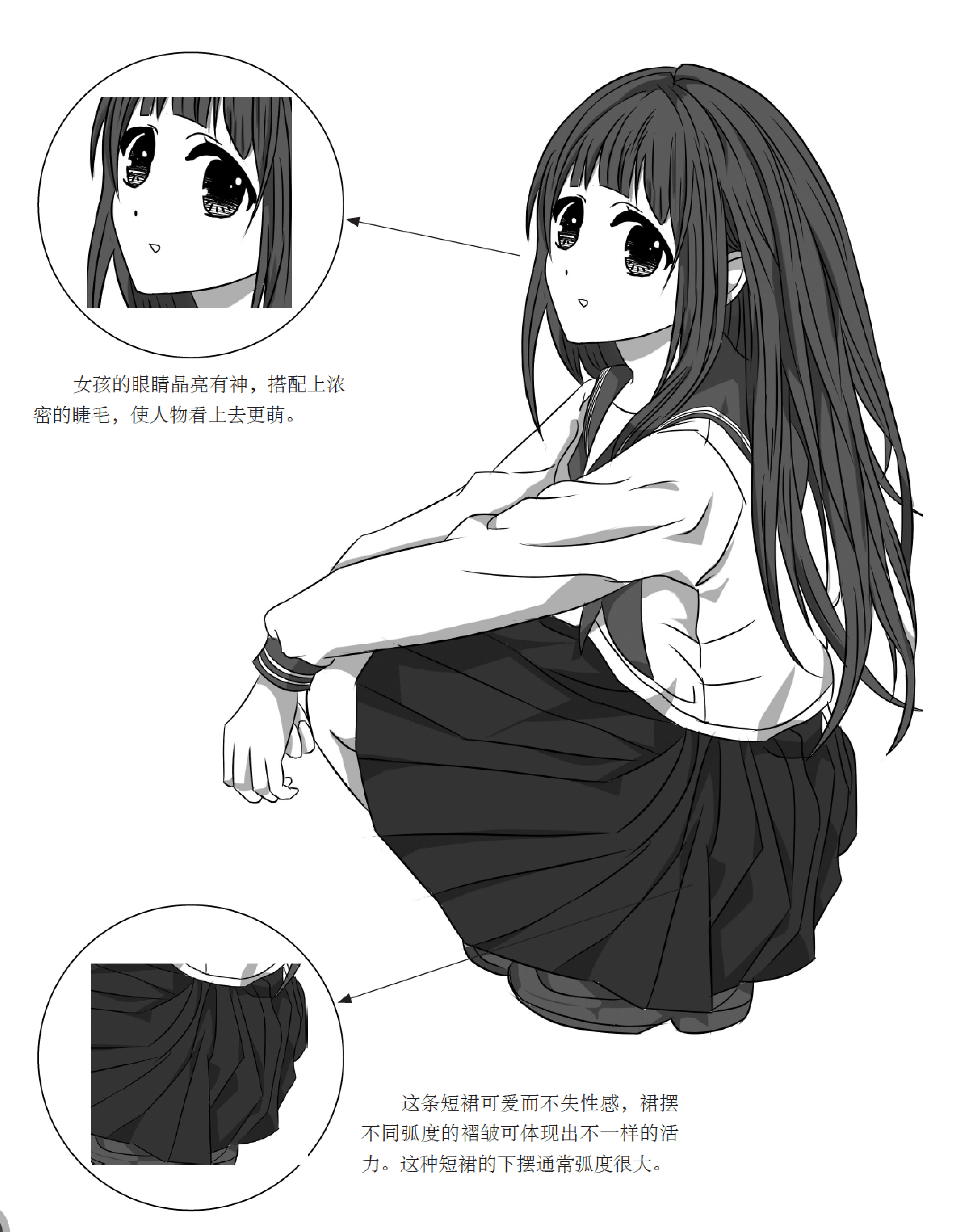




7 根据纹路按照自己的喜好添加固有色，使人物看起来更加有层次感。

8 确定光源，给头发的内侧和裙子的后摆添加阴影。

9 整理画面，一个蹲着思考的萌系女学生造型绘制完成。在表现蹲着的姿势时要注意腿部的弯曲结构变化，臀部会比较下倾，形成往下蹲的状态。



女孩的眼睛晶亮有神，搭配上浓密的睫毛，使人物看上去更萌。

这条短裙可爱而不失性感，裙摆不同弧度的褶皱可体现出不一样的活力。这种短裙的下摆通常弧度很大。

7.1.5　实战——俯卧姿势的绘制

横向俯卧的姿势会让趴在地上的感觉更加到位。

绘制草图



整理画面



5 在草图的基础上绘制出人物最终的上半身线稿。注意线条要流畅，人物的五官要绘制出来。

6 添加阴影效果，因为光线是自上而下照射的，所以人物的整体阴影偏下方，从人物的兔耳可以看出来。





7 继续绘制出人物的下半身，因为透视关系，脚部变得短而小，因为俯卧的关系，裙子会产生重叠的褶皱。



8 添加阴影效果。根据褶皱来绘制阴影，使人物的立体感增强。因为腿部的背光面较大，所以布满大片阴影。

9 擦去多余的线条，最终效果图完成。这是一个俯卧的女孩，一个典型的萌少女，拥有魔鬼身材和可爱的脸蛋，为了突显出女孩苗条的身姿，会在人物凹陷的腰部绘制出褶皱感。给人物添加兔耳，使女孩的萌感更加强烈。

注意在绘制萌少女的眼睛时，为了表现女孩的可爱，要把眼睛绘制得又大又圆，在给眼瞳填色时还要注意明暗关系，这样绘制出来的眼睛才更加有神。





因为透视的关系，脚跟到脚趾呈现出三角形状态。绘制时还要注意脚背与脚心的位置关系要正确。

7.2 动态的基本姿势

人体姿势有静态和动态之分，漫画中人物的动态有许多种表现。在绘制动态姿势时，先要构思好人物的动势再进行细化绘制。下面将通过人物的奔跑、跳跃等动作来进行实例讲解。

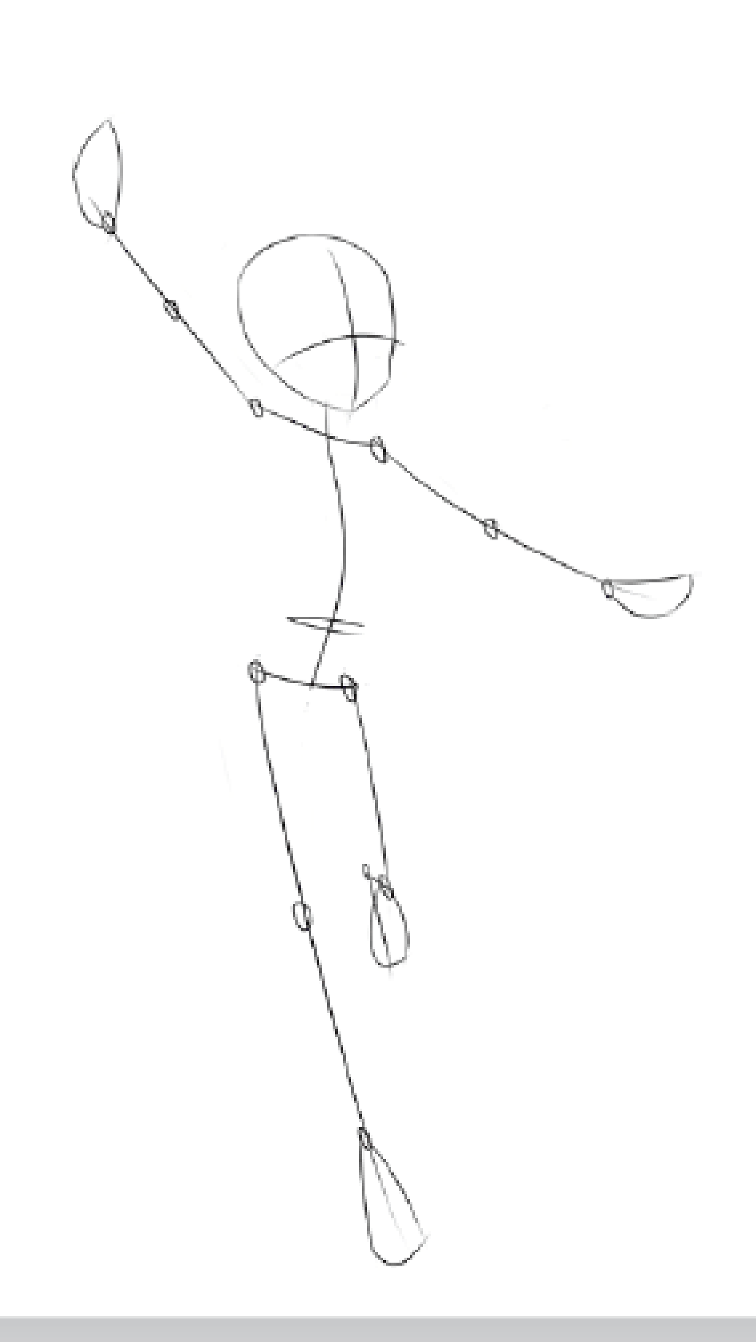
7.2.1 实战——奔跑姿势的绘制

奔跑是剧烈的运动，四肢会成摆动状态，身体弧度较大。下面以一个可爱的少女为例讲解奔跑的绘制方法。

绘制草图



1 用动态线表现出人物奔跑的姿势，然后根据动态线勾勒出人物的动态结构。



2 用十字基准线确定五官位置，用圆圈表示出人物的关节部位。



3 根据身体的动态结构，简单地勾勒出人物的身体结构。



4 根据人物的身体结构给人物绘制头发和衣服的外形轮廓线。

整理画面





5 用上深下浅的方法刻画出人物的眼睛。给人物的头发添加线条，增强头发的层次感。

6 根据每缕头发的走向，在头发的下垂部分添加阴影，头发遮挡的面部也要添加少许阴影。





7 刻画下半身，根据裙子的外形轮廓，给裙子添加堆积褶皱和集束褶皱，绘制出鞋子的外形轮廓。

8 根据裙子的褶皱，给裙子添加阴影。注意阴影要根据褶皱的变化而变化，这样裙子才会更加生动。

9 整理画面，奔跑的最终效果图完成。奔跑时，头发和裙摆会整体向后飘扬，要把这一特点绘制出来。



注意帽子和头发的衔接处所形成的阴影与背光面，要连接在一起才会显得整体统一。

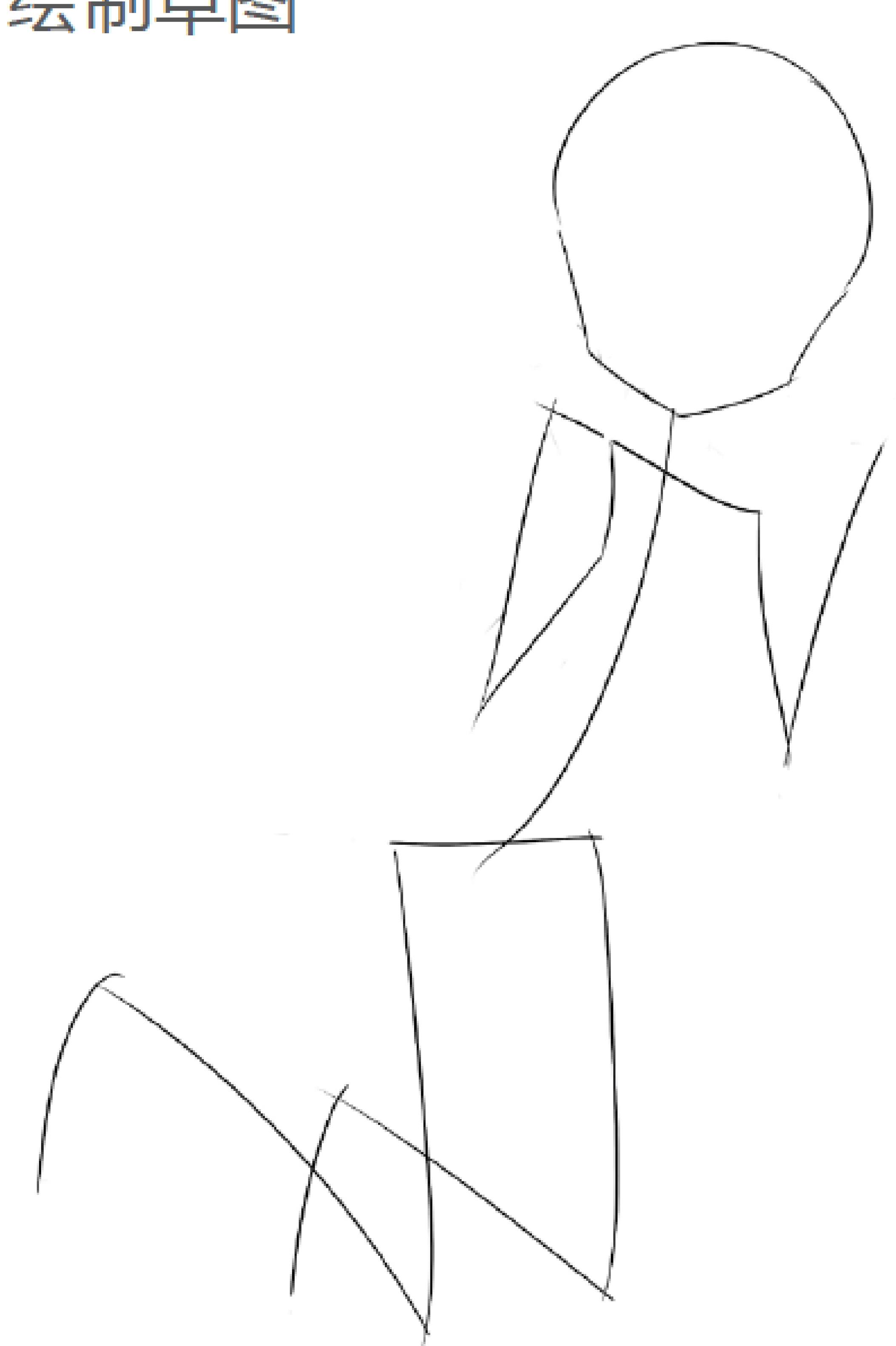
人在奔跑时，一只腿着地，另一只腿则会向后弯曲抬起。

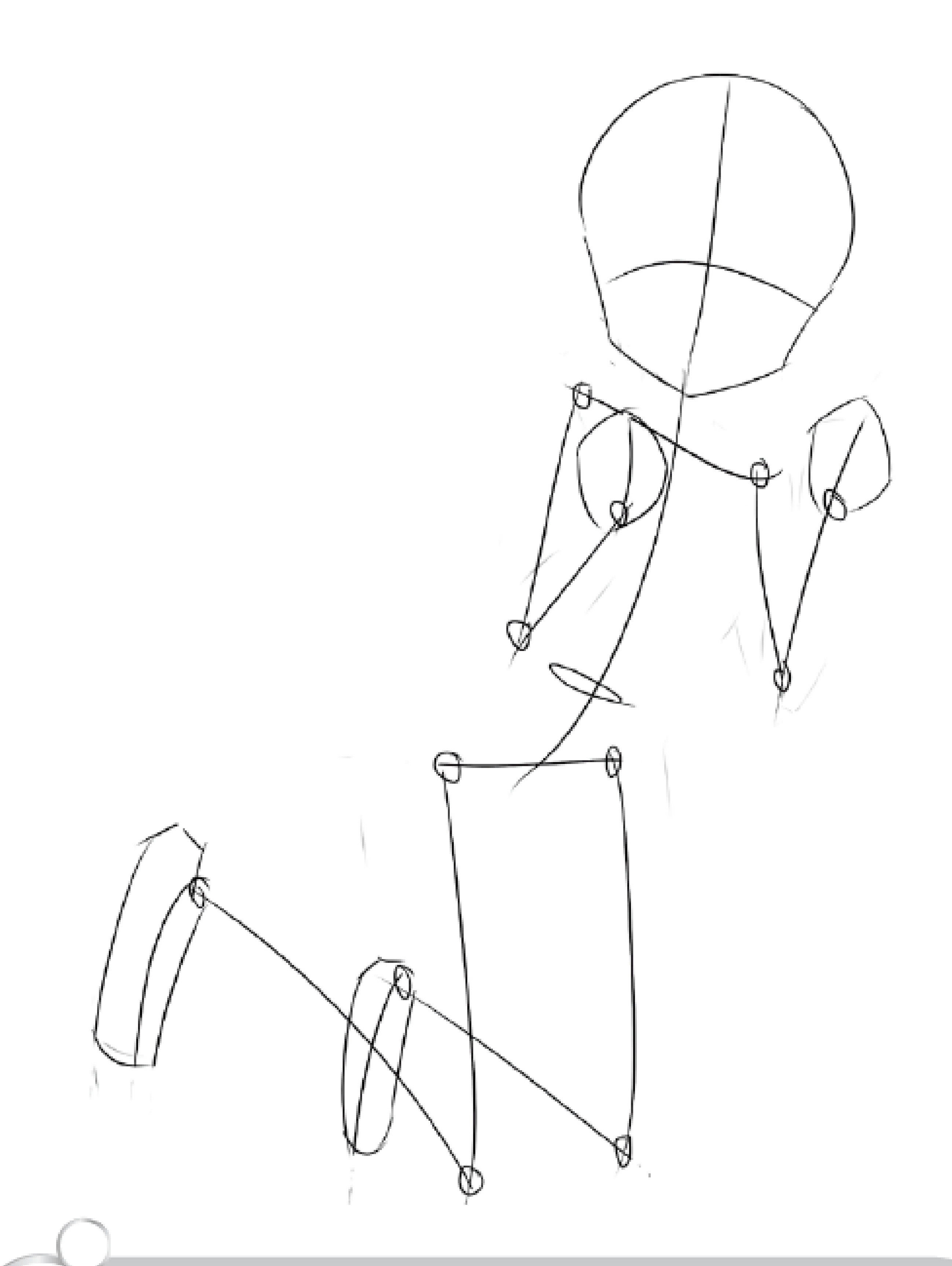


7.2.2　实战——跳跃姿势的绘制

人体处于跳跃的动作时，衣服也跟着动作处于浮空状态。下面以一个可爱的少女为例讲解跳跃的绘制方法。

绘制草图





1 用简单的动态线表现出人物跃起的姿势，注意腿的折叠状态。

2 根据人体比例标示出人体骨节点，以方便对人体结构的正确绘制。





3 根据动态线和骨节点绘制出人体肌肉结构，注意跃起时会有透视上的变化。

4 给人物设计一个大致形象，绘制时要注意由于动作而引起的发型和衣服的形态变化。

整理画面





5 开始刻画人物的头部，给眼睑和瞳孔填上黑色，点上高光，根据头发的生长方向进行绘制。

6 对衣服的整体效果进行细致的刻画，添加图案，使衣服看上去更加具有立体感。





7 给人物添加固有色，较浅颜色的头发会给人稳重的感觉。贴身的制服包裹着少女的身体，身材都显露了出来。

8 给人物的衣服和腿部添加一层阴影。注意阴影要根据人物跳跃起来的动作变化进行添加。

9 整理画面，最终效果图完成。可爱的大眼睛、小巧的脸蛋、跳跃的动作，让少女充满了可爱气息。

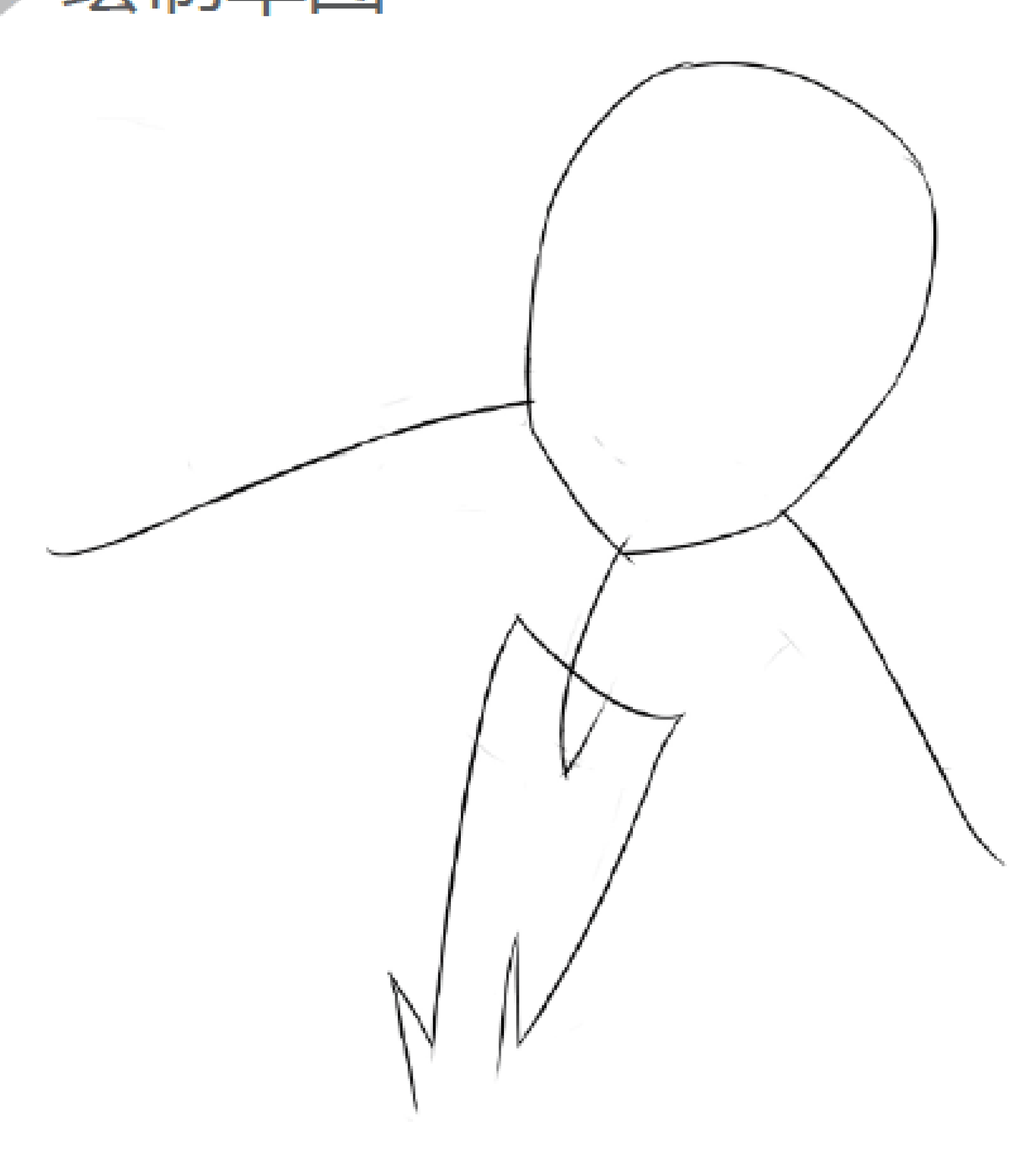
在跳跃时，头发也会向上飘动。只是向上飘动的节奏比身体要慢。

在跳跃时，腿会成弯曲状，绘制时要注意腿的转折和透视关系。

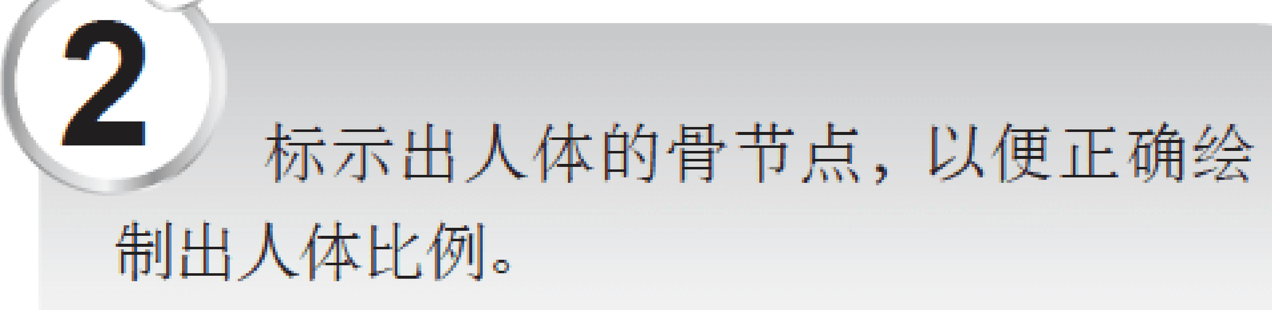
7.2.3 实战——飞翔姿势的绘制

飞翔会使衣服、头发向后飘动。下面就来看看这个姿势的绘制方法。

绘制草图

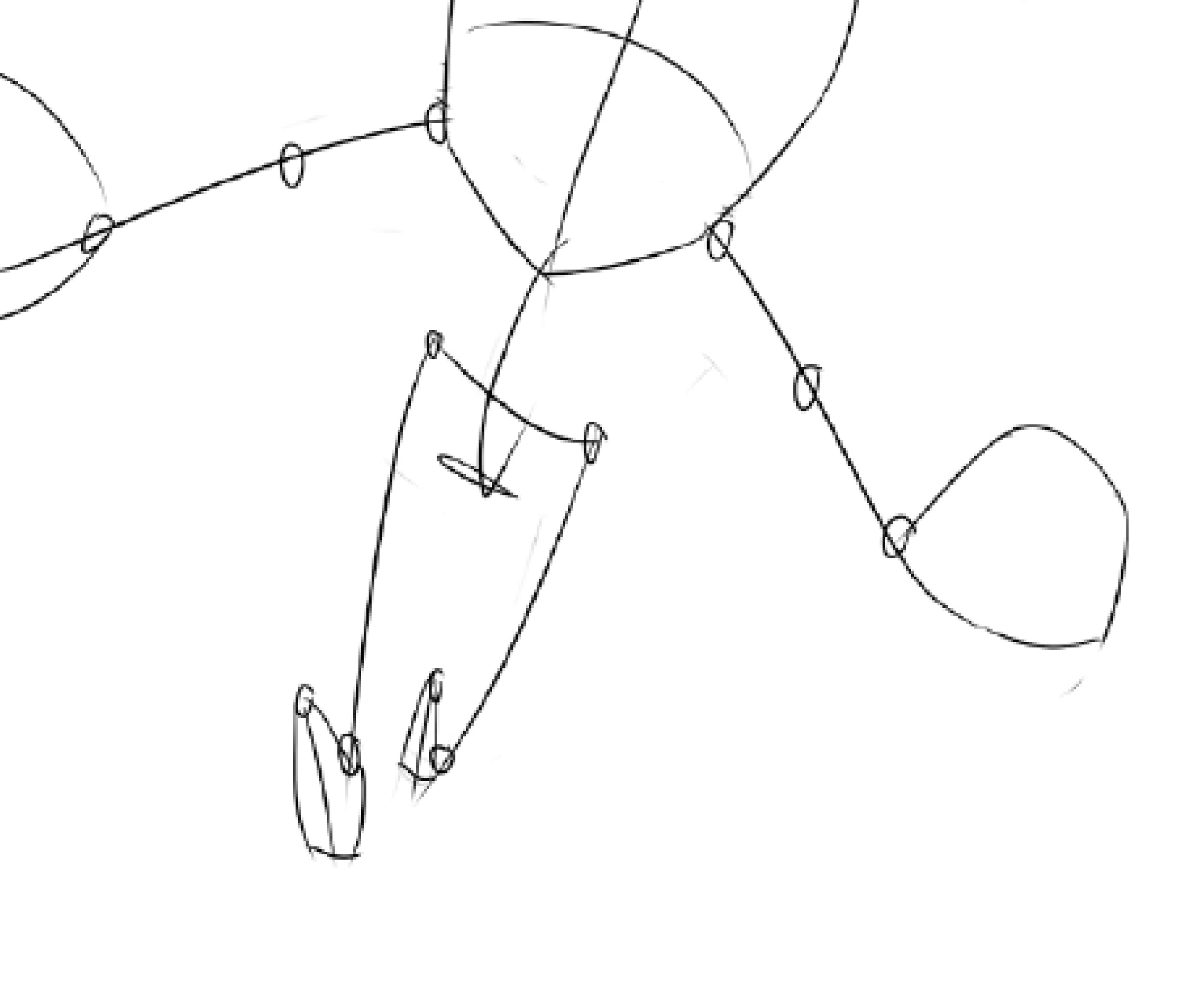


1 利用线条简单地勾勒出人物飞翔的姿势，身体类似于仰视的动作。



2 标示出人体的骨节点，以便正确绘制出人体比例。







3 根据动态线勾勒出人物的身体外形，正确地画出身体的结构。由于画的是少女，所以轮廓要画得饱满。

4 设计出人物的大致形象。由于是飞翔的动作，所以要注意绘制出头发和衣服往上飘的感觉。



整理画面



5 在上一步的基础上继续深入刻画人物的头部，给眼睑和瞳孔填上黑色，点上高光，根据头发的生长方向进行绘制。

6 给人物的上半身添加阴影，光源的方向是从上往下照射，所以人物的阴影应该在下边。





7 对衣服的整体效果进行细致的刻画，添加图案，使衣服看上去更加具有立体感。

8 给人物的衣服和裙子添加阴影。注意裙子上的阴影要根据褶皱的位置在边缘处的下方进行绘制。

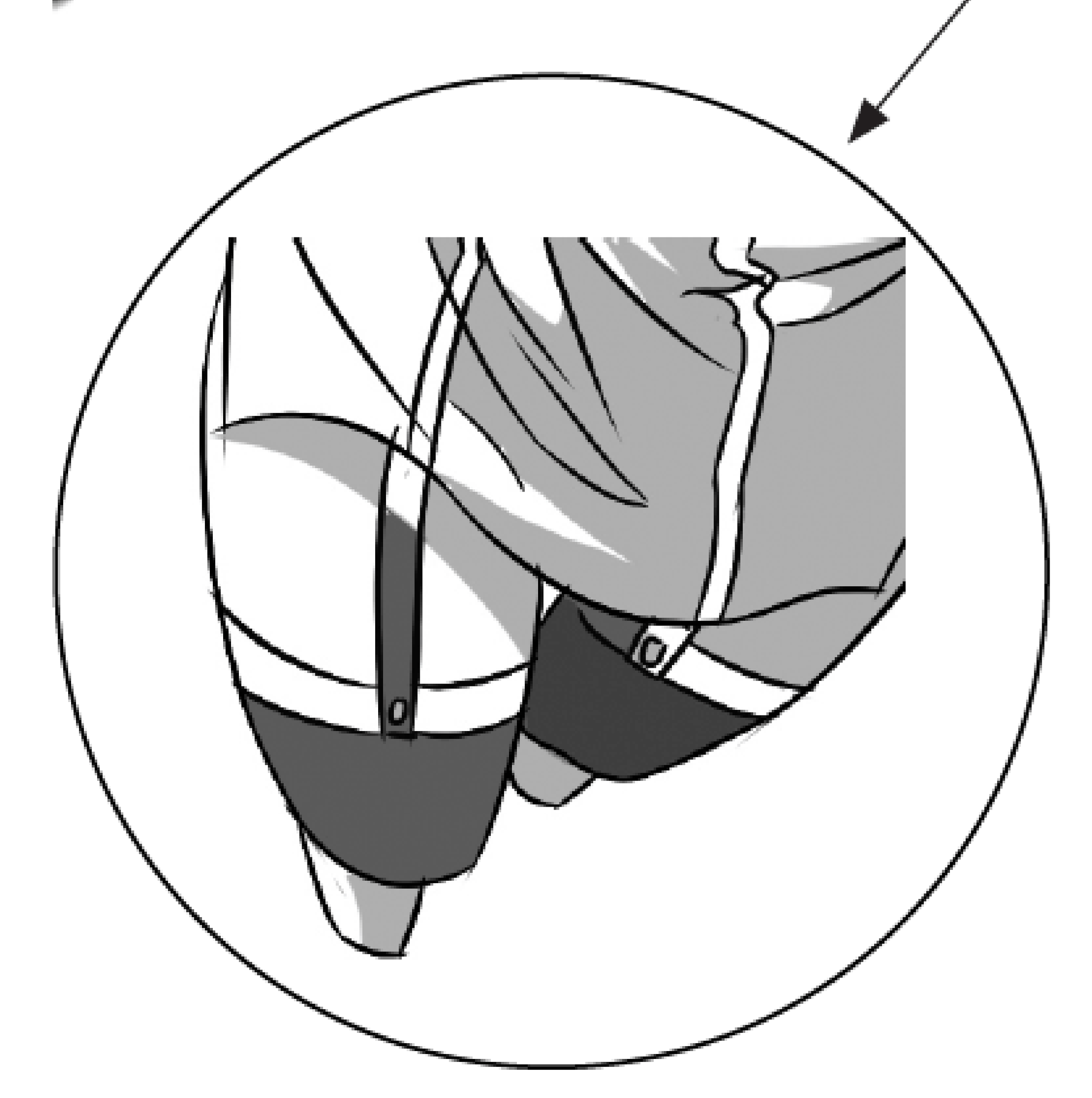




9 整理画面，最终效果图完成。可爱的大眼睛、飞翔的动作，让少女充满了活力。

为了表现女孩的可爱，不仅要把眼睛绘制得又大又圆，还要注意在给眼瞳填色时的明暗关系。这样绘制出来的眼睛才更加有神。





注意腿部结构的描绘和透视关系，线条要有轻重之分。



第8章 萌系角色性格绘制技法

不同的动作、不同的表情、不同的服饰都可以体现不同人物的性格特点。本章主要向读者介绍萌系人物常见性格和类型的绘制技法，如阳光、腼腆、文静、活泼、拘谨、阴沉、乖巧、傲娇等性格角色，以及开朗、温和、孤僻等基本类型。希望读者能举一反三，精通各种类型萌系人物的绘制技法。

8.1 萌系人物的常见性格绘制

每一个人物的性格都会有所差距，这些差距是分辨每个角色的信号。掌握绘制性格的技巧，能让读者更好地掌握各种萌系人物的绘制技法。

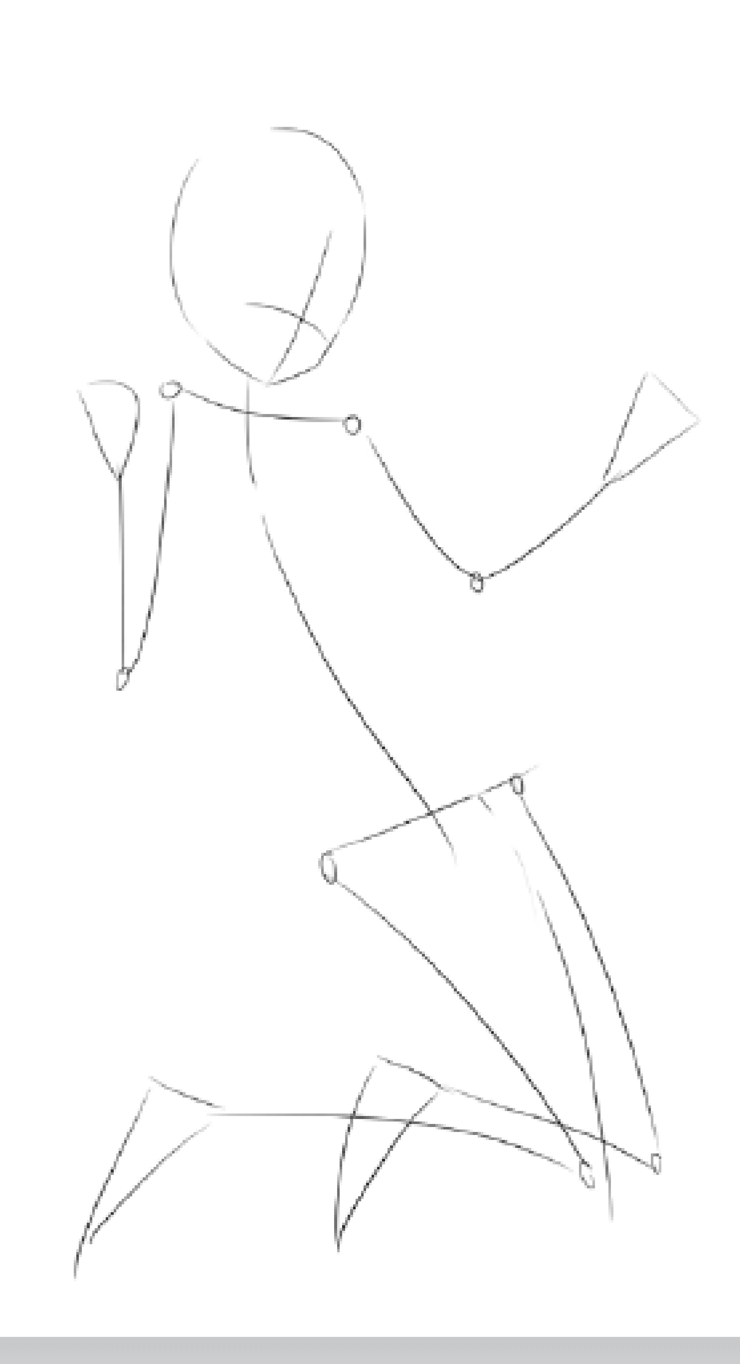
8.1.1 实战——阳光类萌系人物的绘制

阳光类型的萌系人物通常给人一种活泼好动的感觉，因此要用跳跃的姿势来体现。

绘制草图



1 本例准备绘制一个跳跃的人物，因此其重心是不稳的。



2 画出人物的姿势。人物的双腿向后弯曲，是一个比较大的跳跃姿势。



3 画出人物的身体结构，跳跃时的手掌呈握拢装。



4 画出人物的基本服饰和发型，高马尾可以使人物显得有精神。

整理画面



5 清理线稿，裙摆因为跳跃的原因会飞舞起来，衣服同理。



6 在人物的胯部和胸部添加褶皱，并刻画出人物的瞳孔。

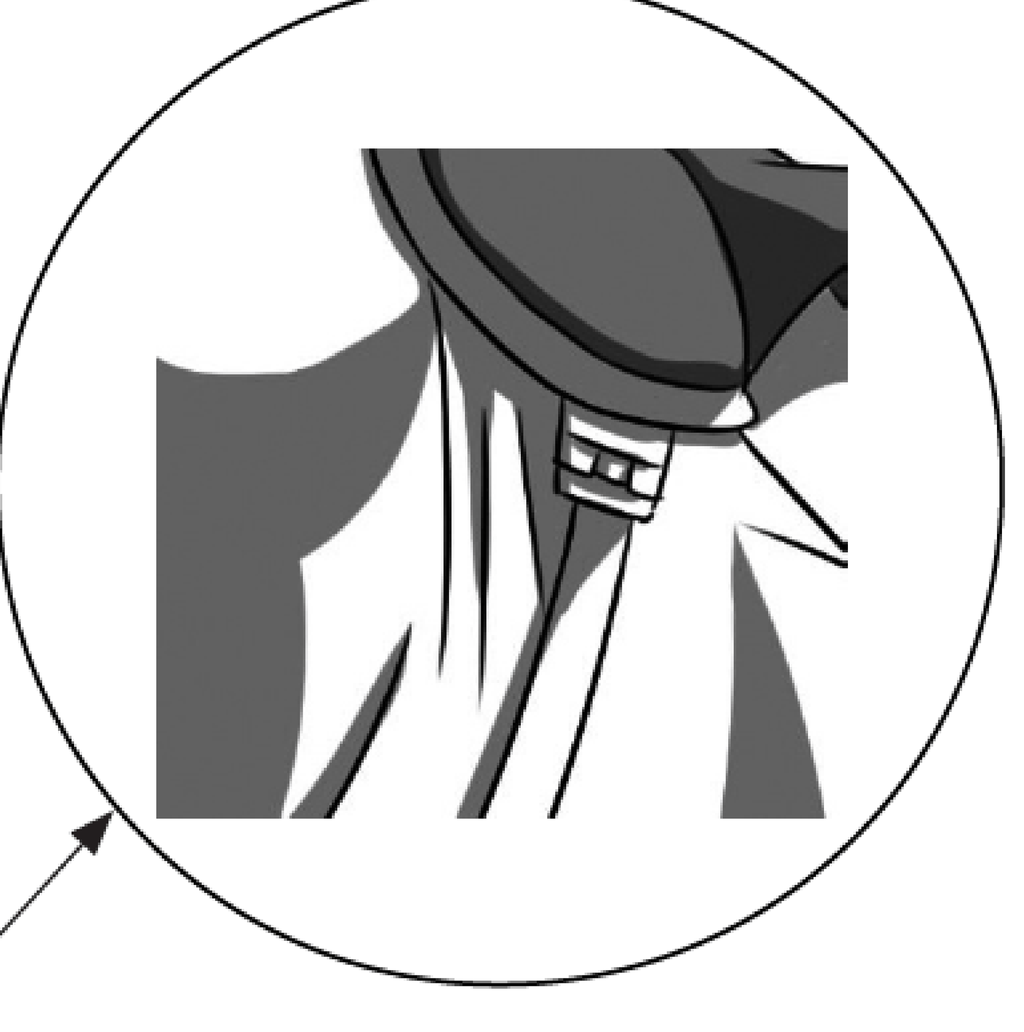


7 给人物的衣服、眼睛、裙子和鞋子添加固有色。



8 给人物添加阴影。大块的阴影可以给人光影强烈的感觉，仿佛在烈日下一般。

9 整理画面，最终效果图完成。少女愉悦的跳跃姿势给人以开朗的感觉，飞舞的裙摆和衣服都充满了活力。



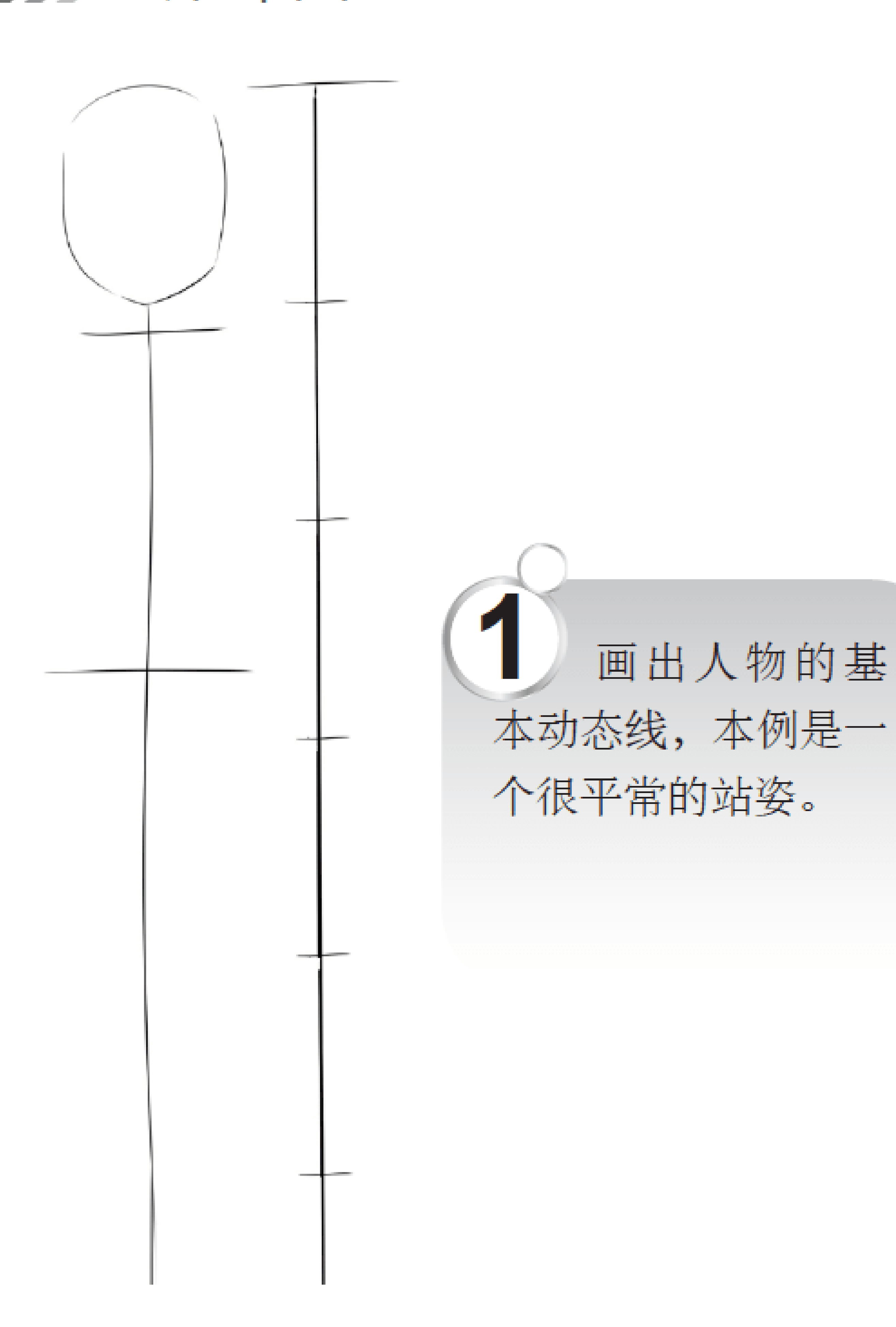
胸部的褶皱比较密集，尤其在胸甲的挤压下会有凸起的结构。

裙摆是向上运动的。这里的褶皱弧度比较大，同时要根据人物的身体结构绘制向下延伸的褶皱。

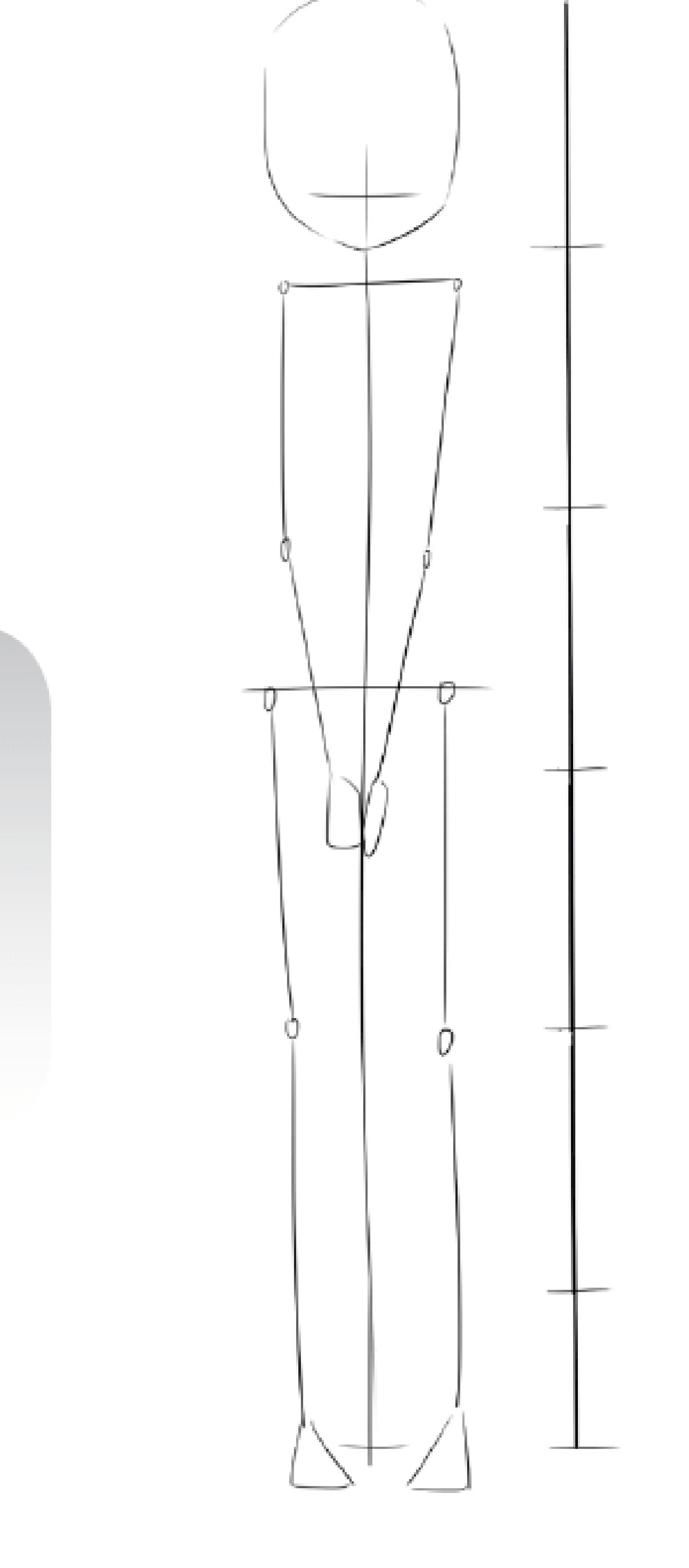
8.1.2　实战——腼腆类萌系人物的绘制

腼腆类型的萌系人物胆小而可爱，很容易表现出害羞的神情。

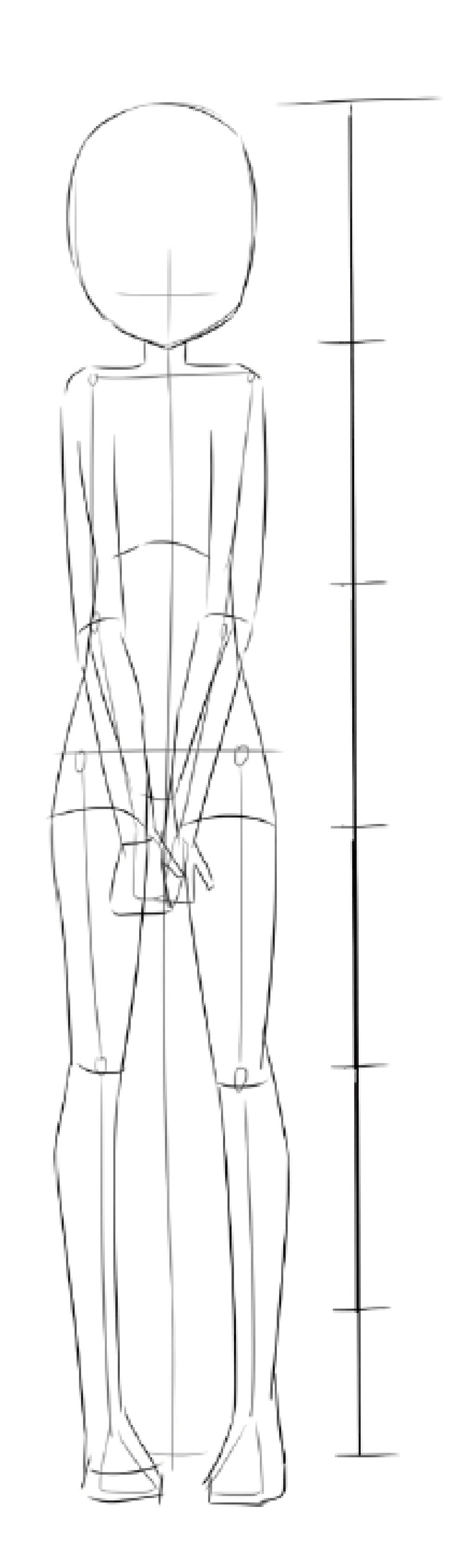
绘制草图



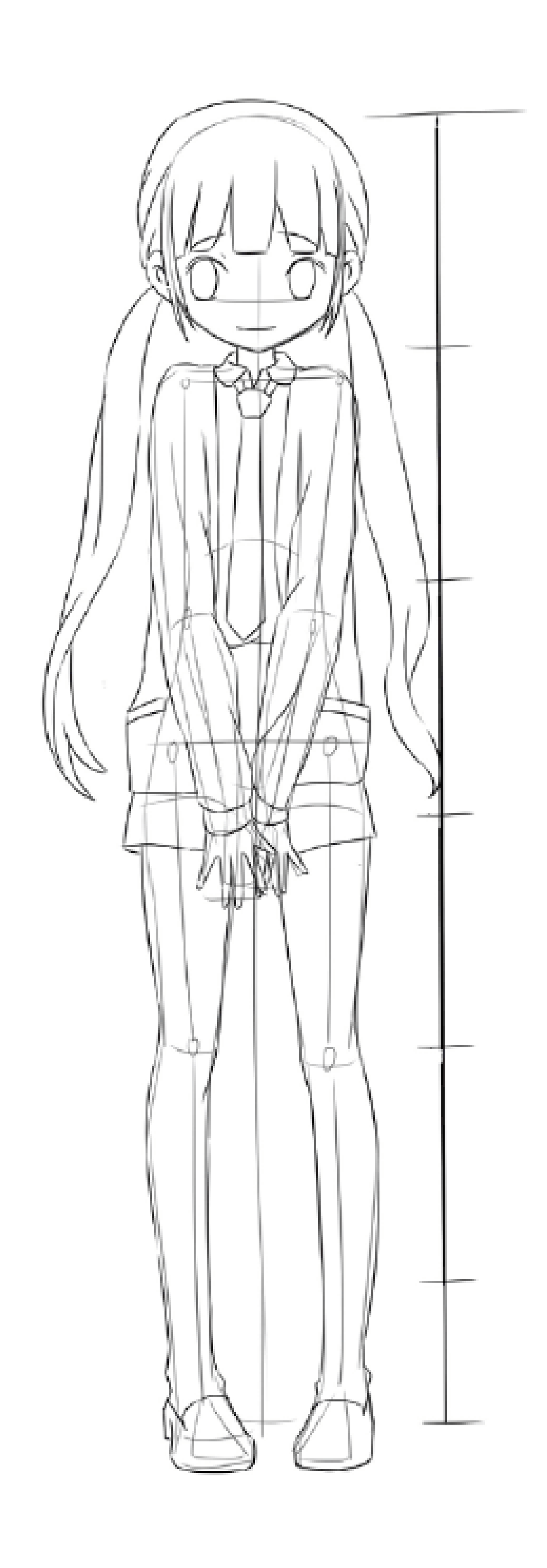
1 画出人物的基本动态线，本例是一个很平常的站姿。



2 画出四肢，可以看出人物双手握放在身前，表现得比较内敛。



3 画出人物的身体结构，双肩收拢、内八字的脚可以很好地体现人物的腼腆性格。



4 画上人物的服饰和发型，垂下的长马尾可以很好地表现人物的性格，再加上柔软的衣服。



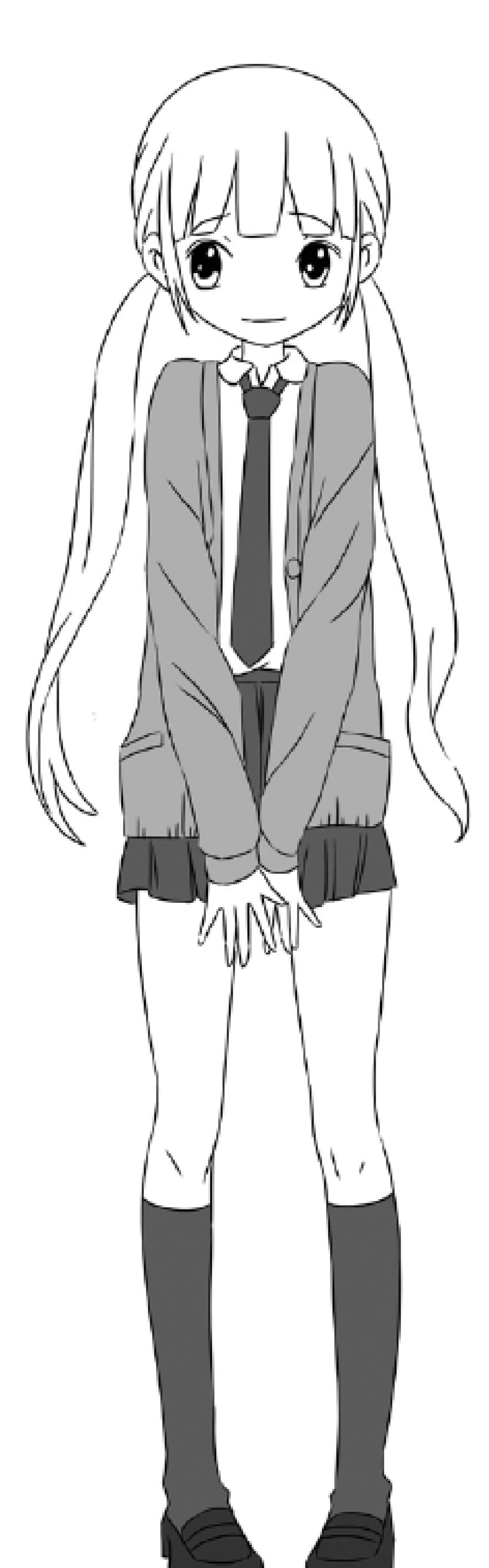
整理画面



5 清理线稿，从少女害羞的姿势可以看出她是一个很腼腆的人。



6 给人物加上瞳孔。因为衣服的外套很柔软，因此衣袖上的褶皱也会很柔软。



7 给人物的衣服添加固有色，外套要用稍微淡一点的颜色，和裙子的深色形成对比。



8 统一光源，头发的阴影要根据头发的纹路适当地添加。



9 整理画面，最终效果图完成。少女害羞地站在面前，似乎有点不好意思向你搭话的感觉，显得很青涩。

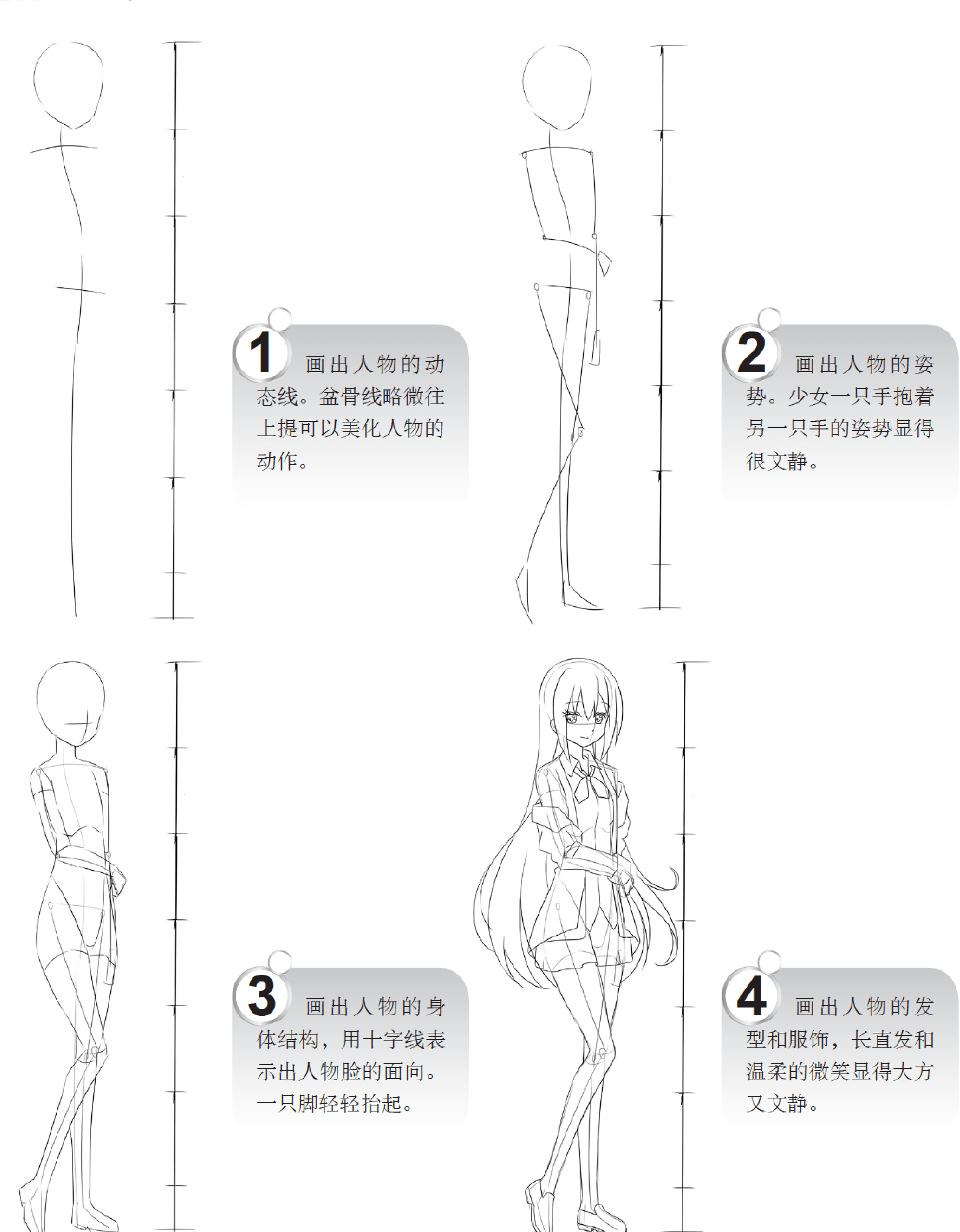
褶皱统一向里收缩，可以表现手臂的动作。长长的褶皱也可以表现出衣服的柔软度。

衣服下方的线条可以表现出是毛衣，这样的材质可以体现温和的性格。

8.1.3 实战——文静类萌系人物的绘制

文静类型的萌系人物透露着淑女的一面，她们的举止常常也很文雅。

绘制草图



1 画出人物的动态线。盆骨线略微往上提可以美化人物的动作。

2 画出人物的姿势。少女一只手抱着另一只手的姿势显得很文静。

3 画出人物的身体结构，用十字线表示出人物脸的面向。一只脚轻轻抬起。

4 画出人物的发型和服饰，长直发和温柔的微笑显得大方又文静。



整理画面



5 细化人物的瞳孔，清理线稿，温柔文静的少女就出来了。



6 画出人物衣服的褶皱和纹理等细节，使人物更加立体。



7 给人物添加固有色。这里我们用较深颜色来绘制头发，使人物显得更加成熟。外套和袜子用更深的颜色。



8 给人物添加阴影。头发的阴影面积很大，因为披散在人物的背后，因此被身体挡住的部分都应有阴影。





9 整理画面，最终效果图完成。少女文雅的姿势，再配上学院风的服饰，显得知书达理。



手臂关节这里的褶皱很大，这种褶皱可以表现出外套的材质比较硬。



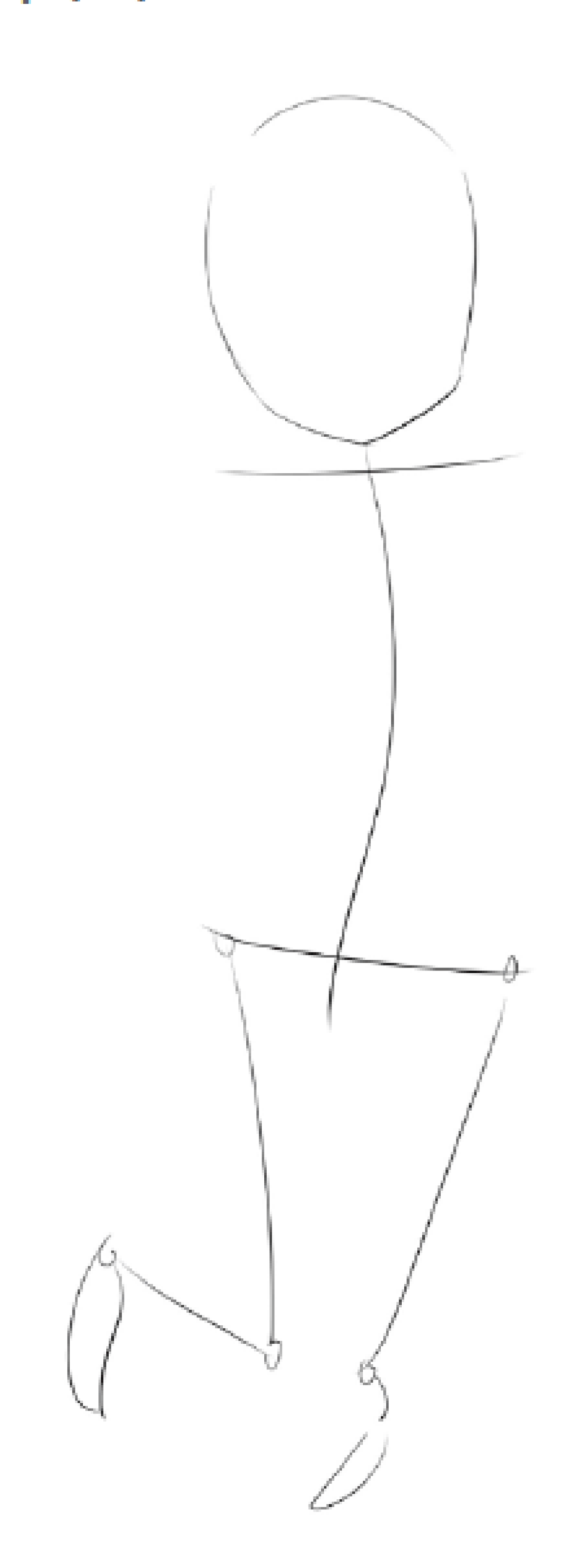
大腿抬起处的裙摆也会随着大腿的运动而运动，所以会有一个凸起的褶皱。



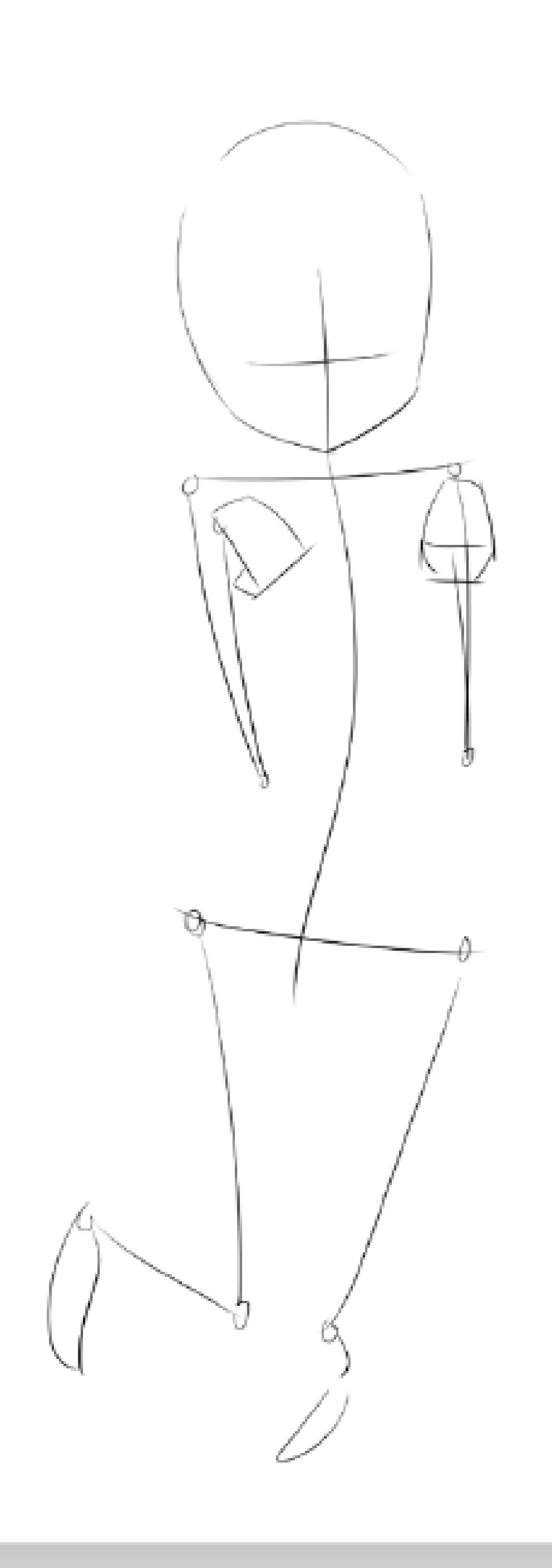
8.1.4 实战——活泼类萌系人物的绘制

活泼类型的萌系人物好动、可爱，不经意会让人产生喜爱的感觉。

绘制草图



1 画出头部和动态线。由于要表现活泼的少女，所以要用跳跃的姿势来体现。



2 画出人物的手，用类似于模仿小兔子的姿势来表现人物的活泼性格。



3 画出人物的身体结构，画出基本的手形。少女的臀部微微抬起，多了一分俏皮可爱。



4 根据身体结构画出人物的发型和衣服。小腿往后弯曲，此处有透视变化，应当注意。

整理画面



5 清理线稿，一个跳跃起来做兔子状的活泼少女完美地体现了出来。



6 为了表现人物的兔子姿势，需要给人物进一步添加萌萌的兔耳和尾巴。

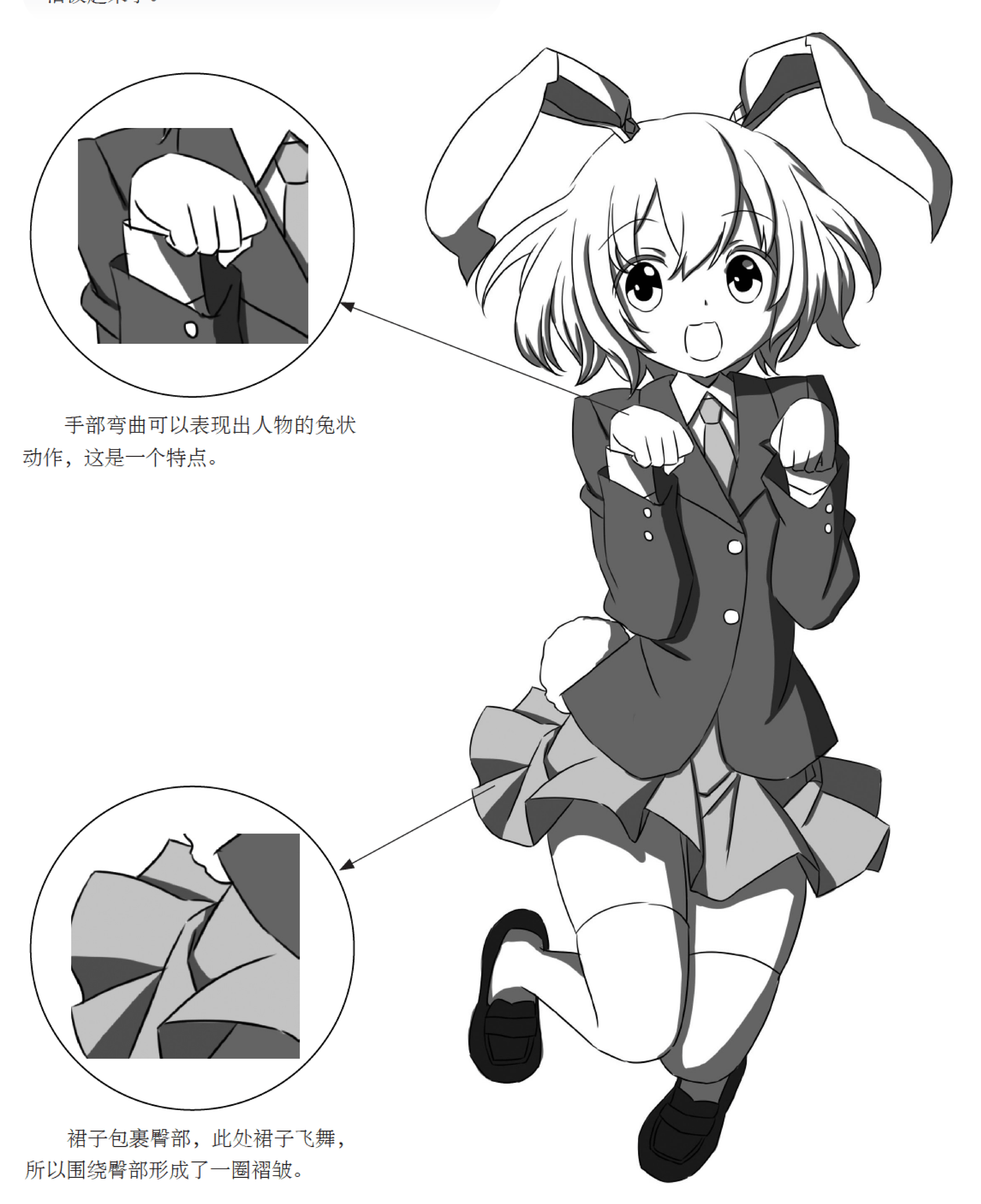


7 给人物的衣服和裙子添加固有色，增强整个画面的层次感。



8 给人物添加阴影，确定光源。小腿向后弯曲都会有阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。少女俏皮可爱的姿势加上萌萌的兔耳和尾巴，整个画面都活泼起来了。



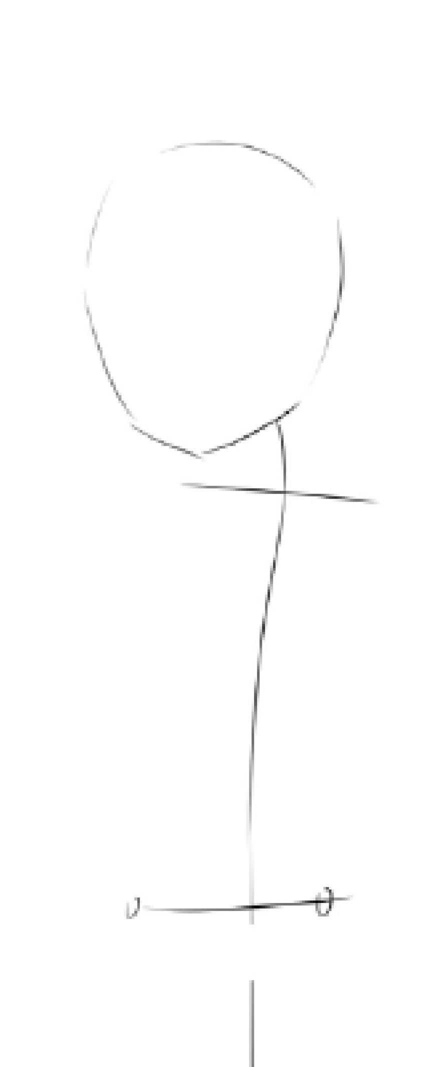
手部弯曲可以表现出人物的兔状动作，这是一个特点。

裙子包裹臀部，此处裙子飞舞，所以围绕臀部形成了一圈褶皱。

8.1.5 实战——拘谨类萌系人物的绘制

拘谨的女孩通常总是容易产生紧张感和局促感。

绘制草图



1 拘谨类的少女动作不会很大，往往放不开，因此选用稍微低头的姿势来表现。



2 画出少女双手护于胸前同时想要挡住嘴巴的姿势，双腿向内靠拢。



3 画出人物的身体结构和脸部的十字线。注意双腿要向内微弯，形成内八字。



4 根据身体结构画出人物的发型和服饰。少女眉毛微微皱起，显得很担心。



整理画面





5 清理线稿，一个显得很拘谨的少女就出现了。她握着的双手和向内弯曲的双腿都表明这是一个拘谨的少女。

6 加深细节，给人物的头发添加头饰。画上瞳孔，给衣服画上口袋，给裙子画出褶皱，并画成百褶裙的样子。

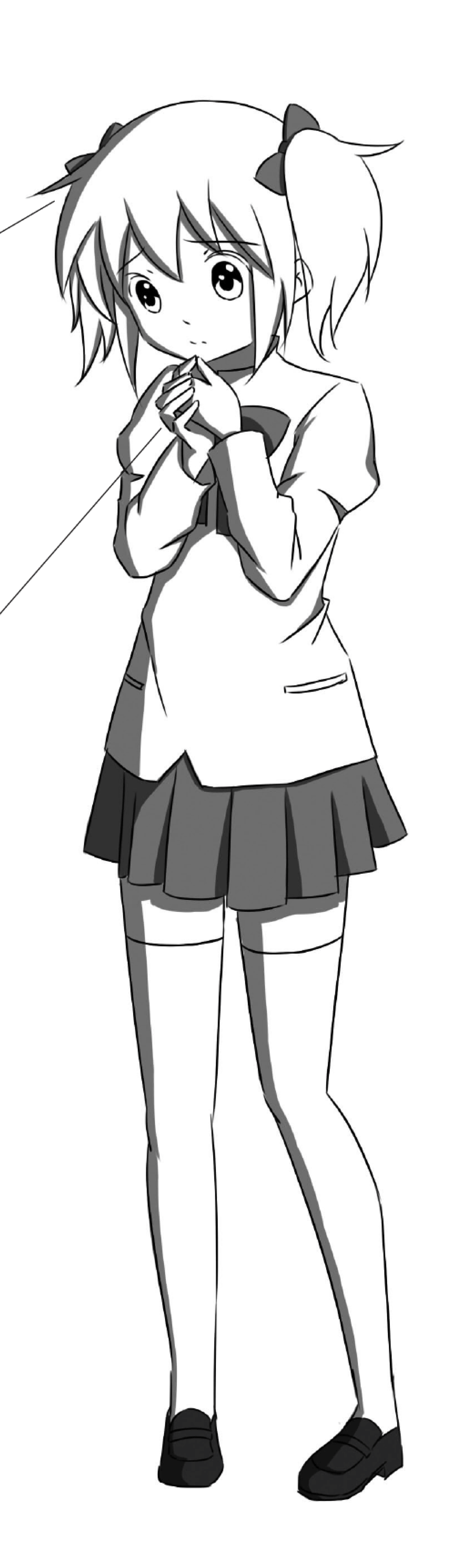




7 给人物的领结、头饰、裙子和鞋子添加固有色。

8 确定光源，给人物画上阴影，使人物更加具有立体感。

9 整理画面，最终效果图完成。女孩低垂着眉毛，身体的动作好像在颤抖似的，表现出人物紧张的情绪。





四分之三的侧面头饰会形成透视关系，只能看到头饰的一部分，其余的被头部遮挡住了。

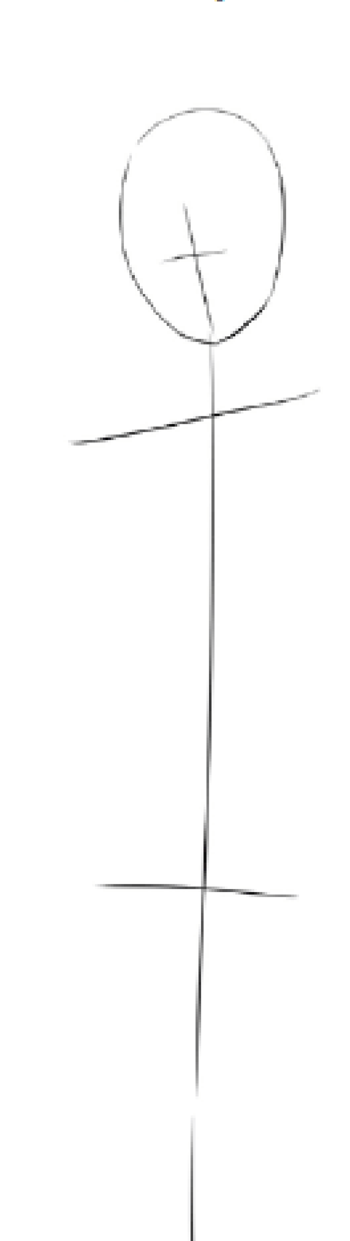


手的姿势要注意，一只手握住另外一只手时，很多地方是看不见的，但是又要保证被握住的手要有地方放。

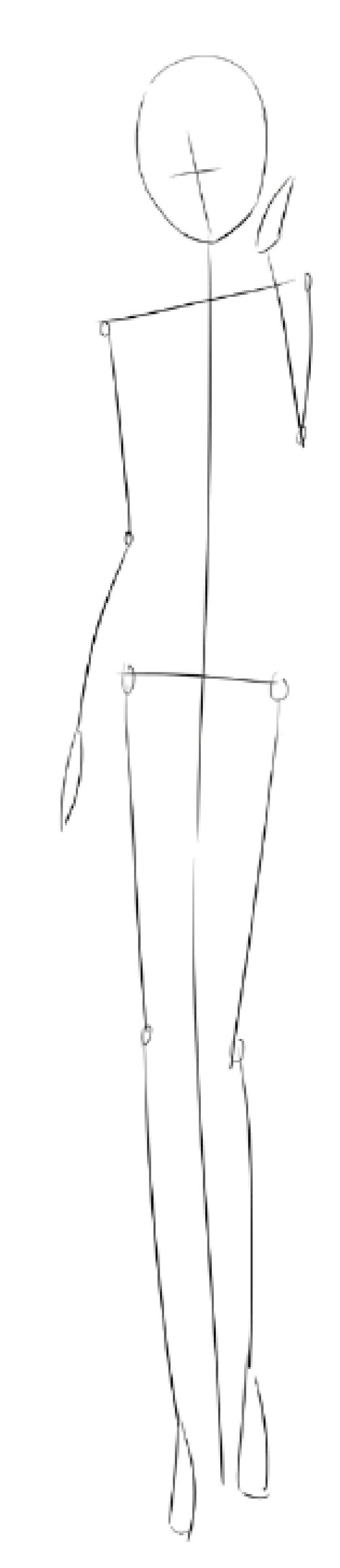
8.1.6　实战——高冷类萌系人物的绘制

高冷的少女一般话很少，给人冷漠的感觉，犹如面对一座冰山。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物正面站立的姿态。注意此时肩部和腰部的线条略微交叉。



2 画出人物的四肢，标出关节点。可以看出这是一个向我们走来的姿势。



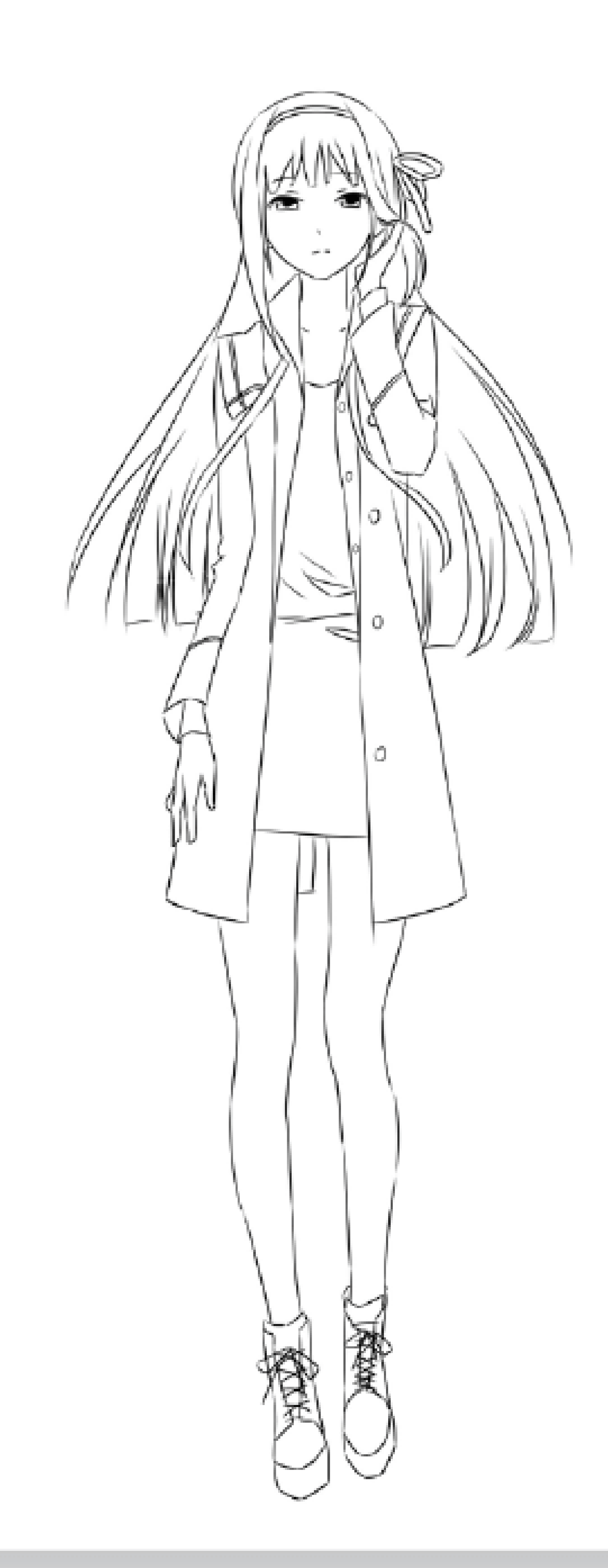
3 画出人物的身体结构，根据身体结构分块来绘制。



4 根据身体结构画出人物的发型、五官和服饰。高冷型的人的五官没有什么表情。

整理画面





5 清理线稿，平静的表情其实看起来冷冰冰的不太容易接近。

6 在裙子的腰部添加褶皱，画出鞋带，以及衣服上面的简单花纹。



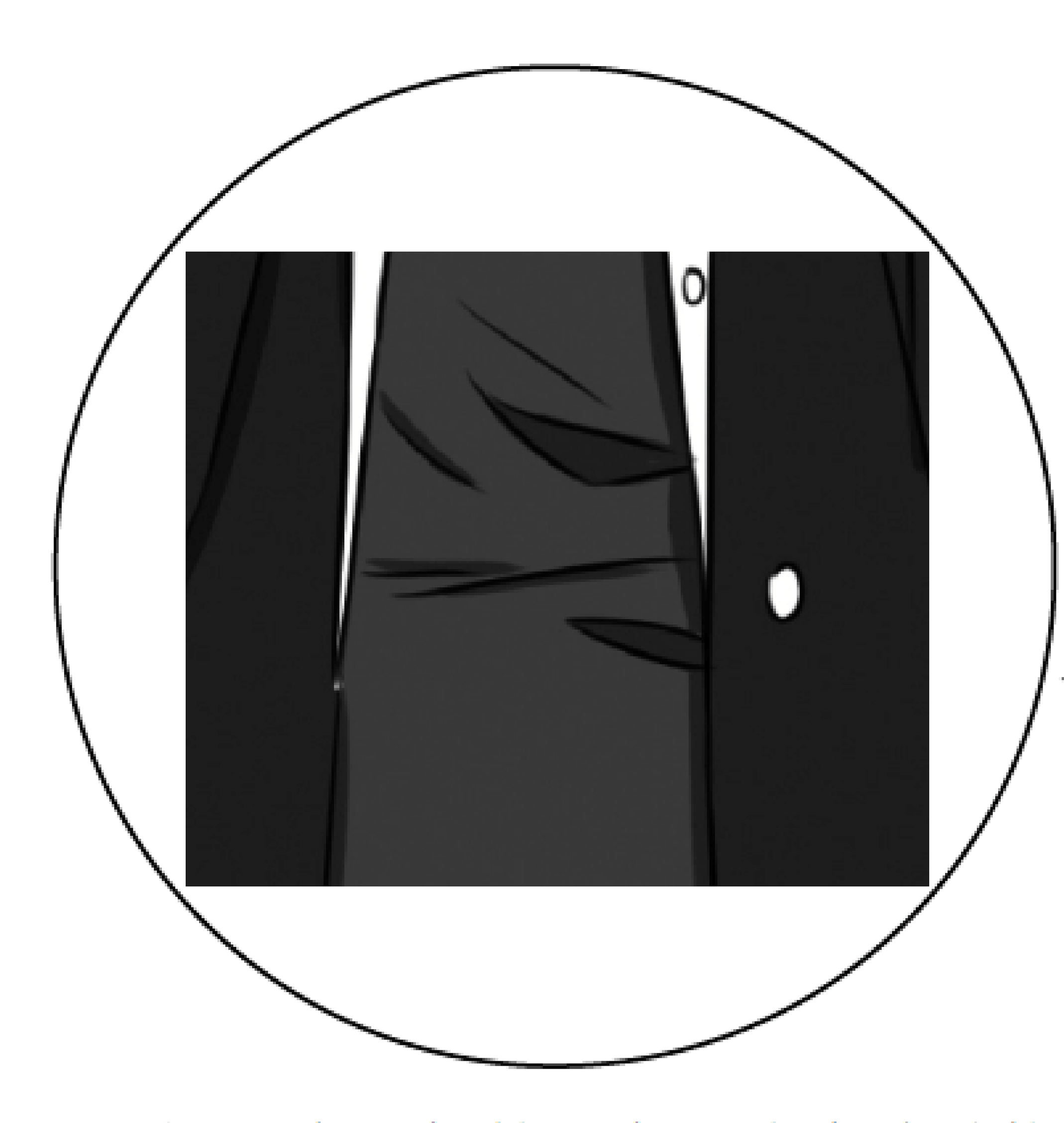


7 给人物添加固有色，深色的服饰和头发给人以沉稳的感觉。

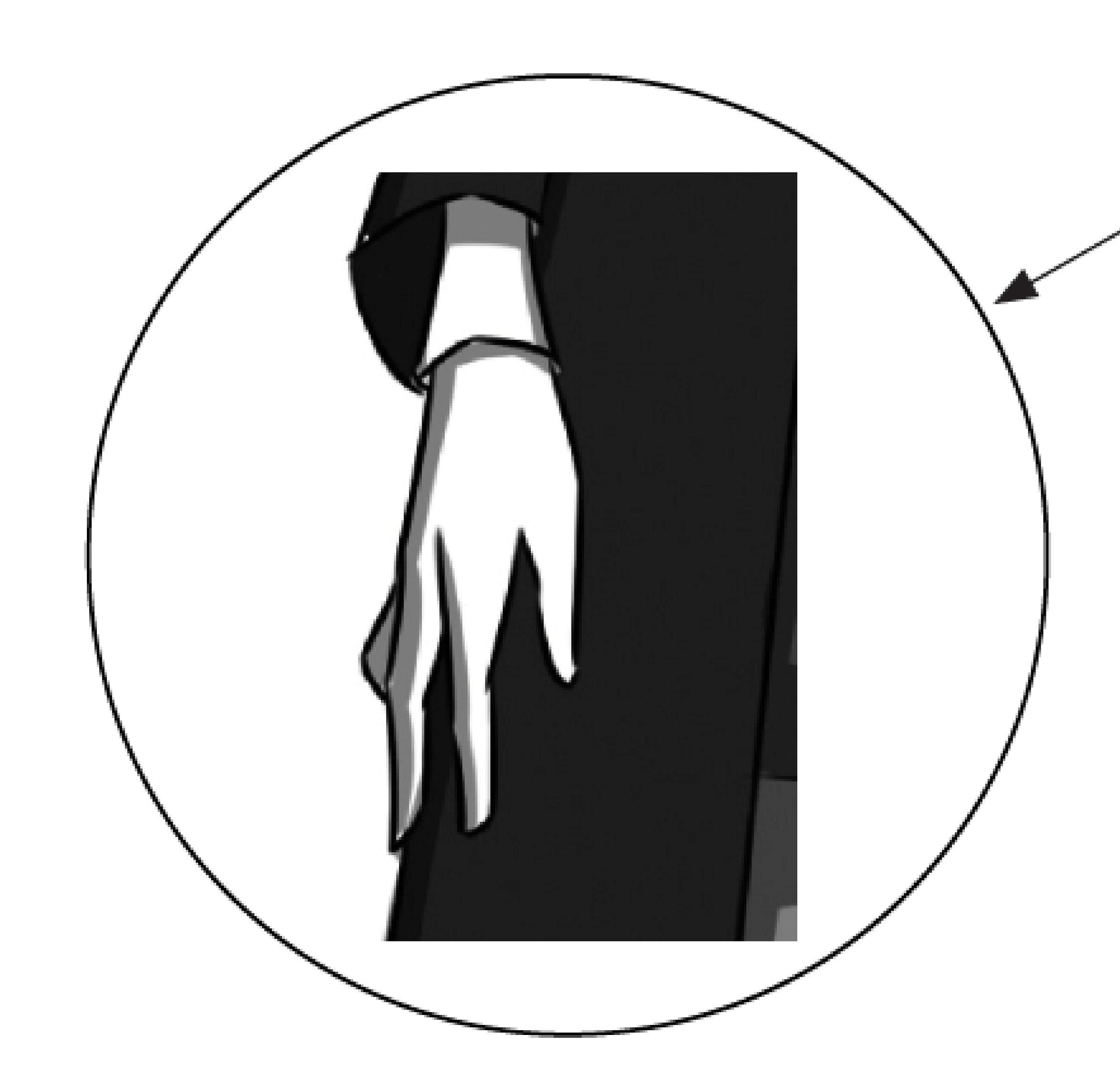
8 确定光源，根据衣服的褶皱和光源给人物添加阴影。



9 整理画面，最终效果图完成。女孩站在风中，静静地、目光深沉地直视着前方，给人一种深沉的气息。



裙子在腰部的地方因为身体结构的原因会有褶皱产生。



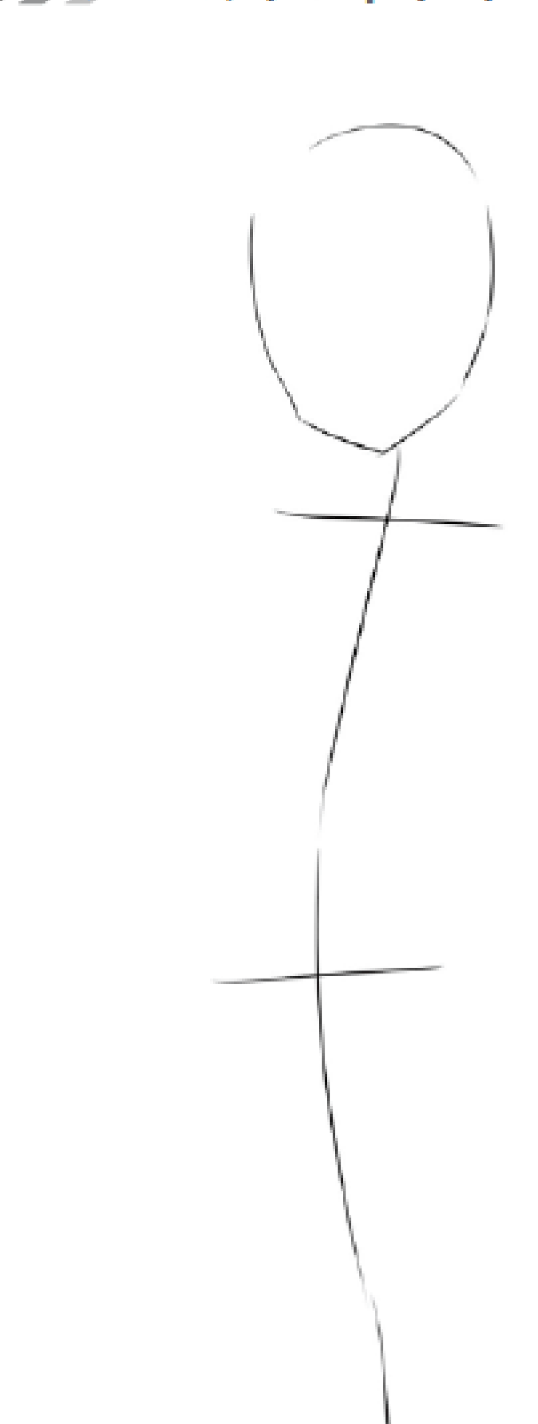
手放在大腿一侧的时候，手要跟着大腿的形状来摆放，手型的美感要把握好。



8.1.7 实战——乖巧类萌系人物的绘制

乖巧类的萌系人物，给人很听话的感觉，通常人物有很大的眼睛，显得楚楚可怜。

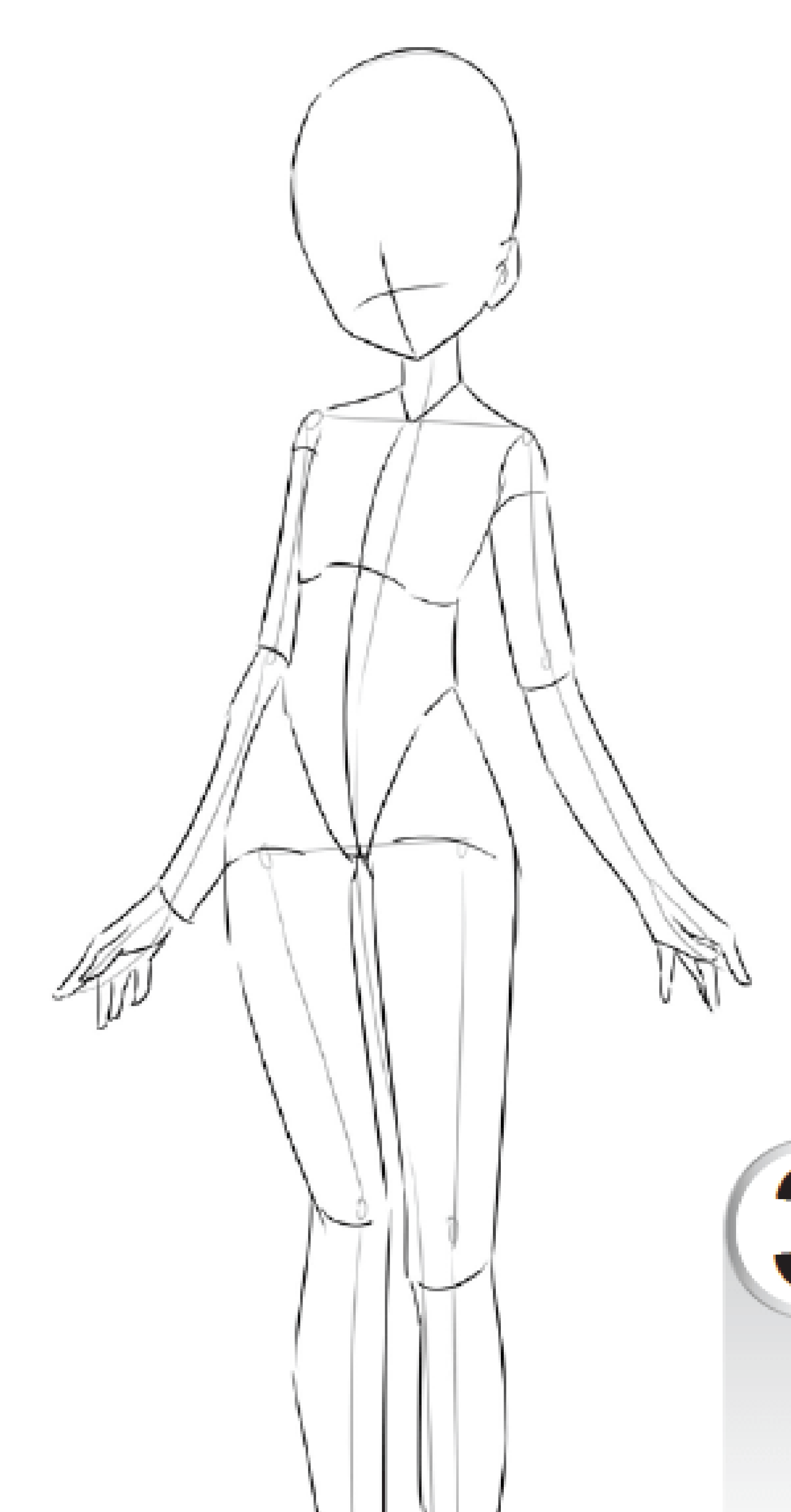
绘制草图



1 画出人物的动态线，确定肩线和盆骨线的关系。乖巧类的少女动作幅度不会很大。



2 画出人物的四肢，少女的姿势要体现人物乖巧的性格。身体稍微形成一个弧度。



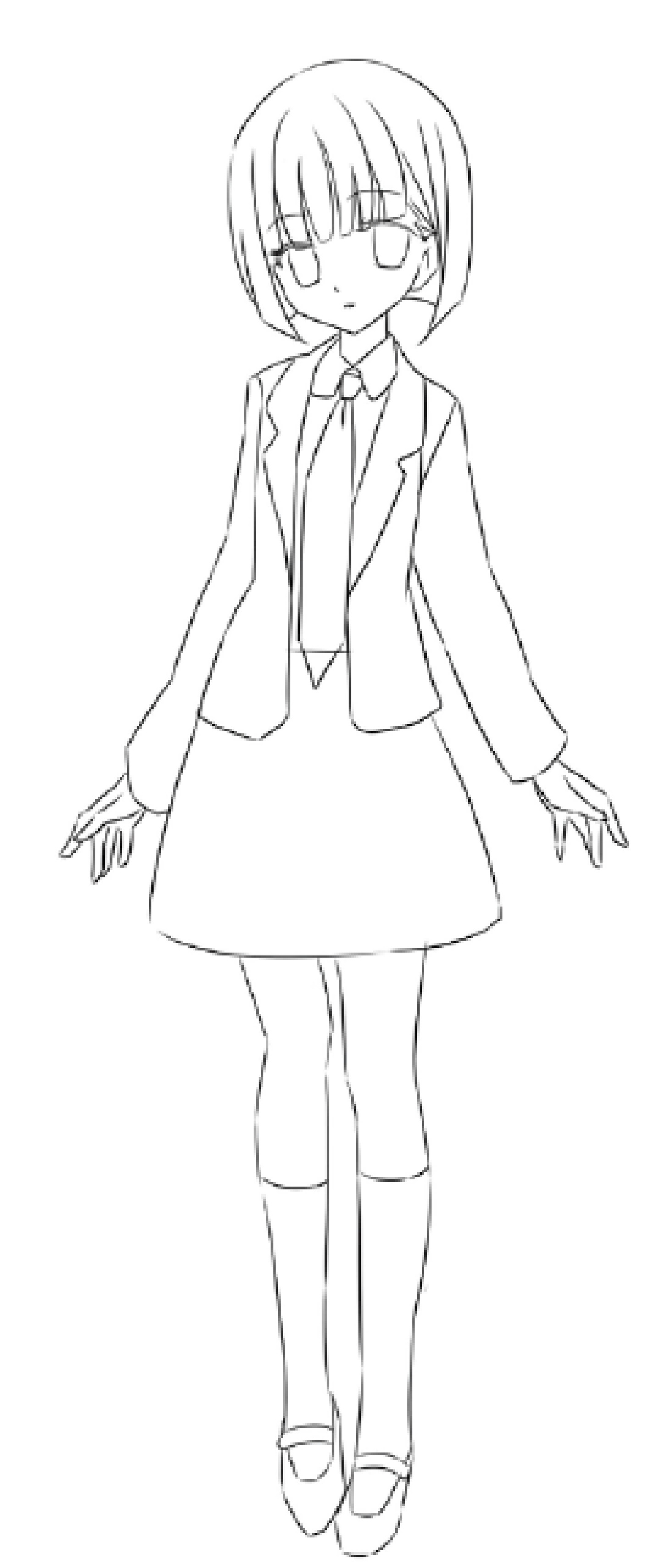
3 画出人物的身体结构，用十字线表示人物头部的面向和五官位置。

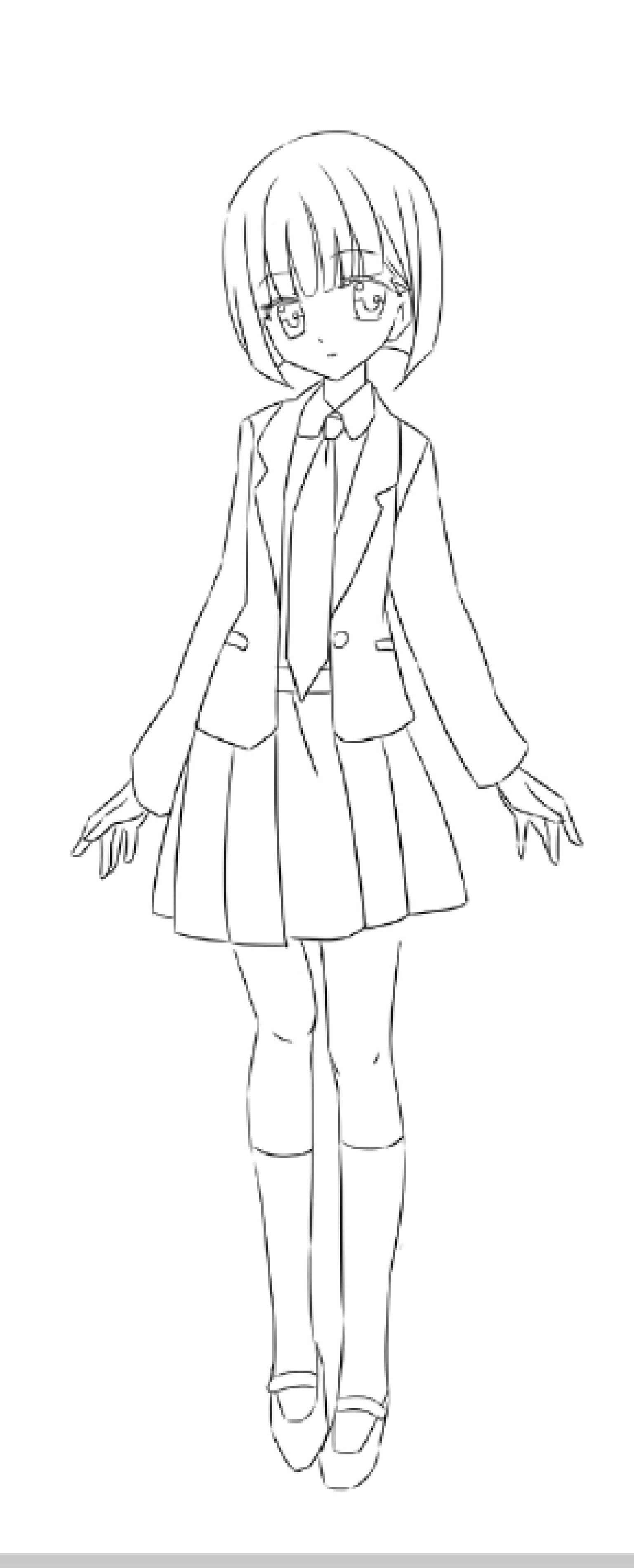


4 画出人物的服饰和发型，鬓前的头发向耳后撩起，显示人物乖巧的性格。



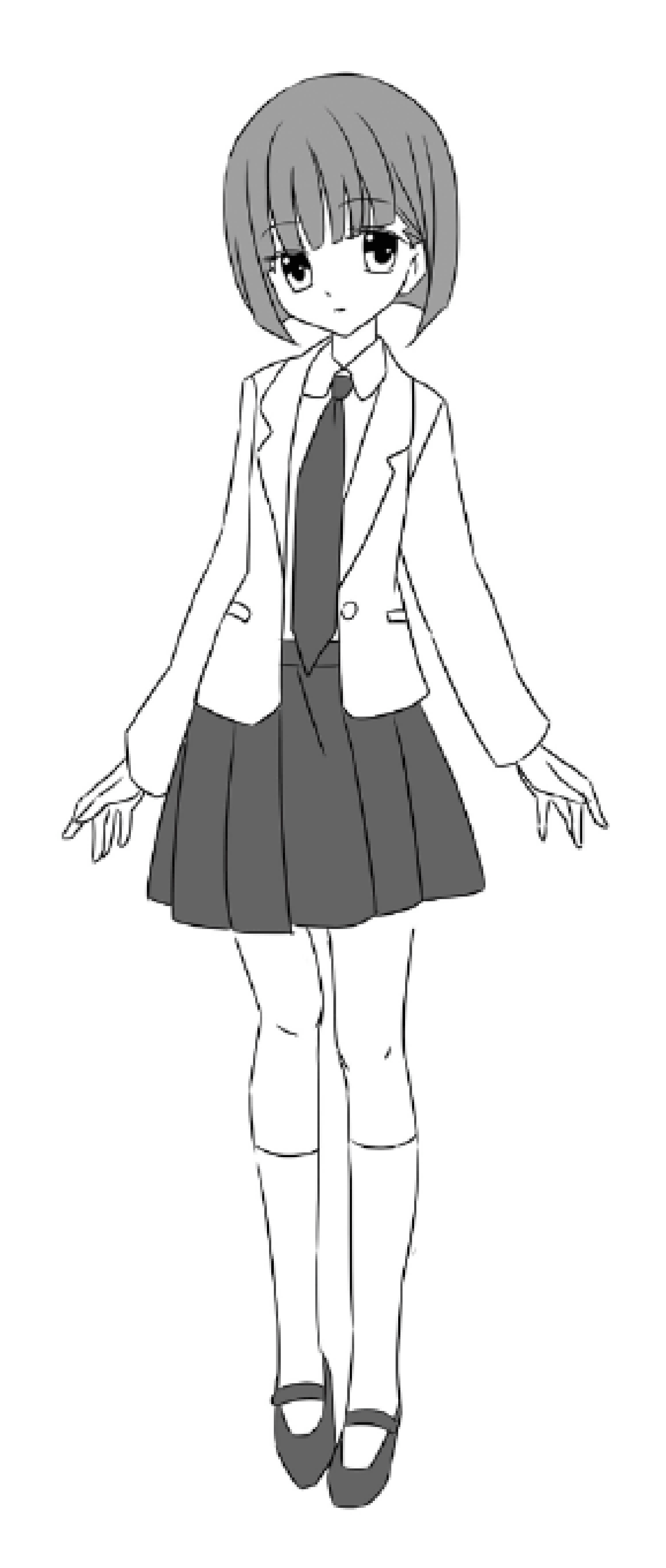
整理画面

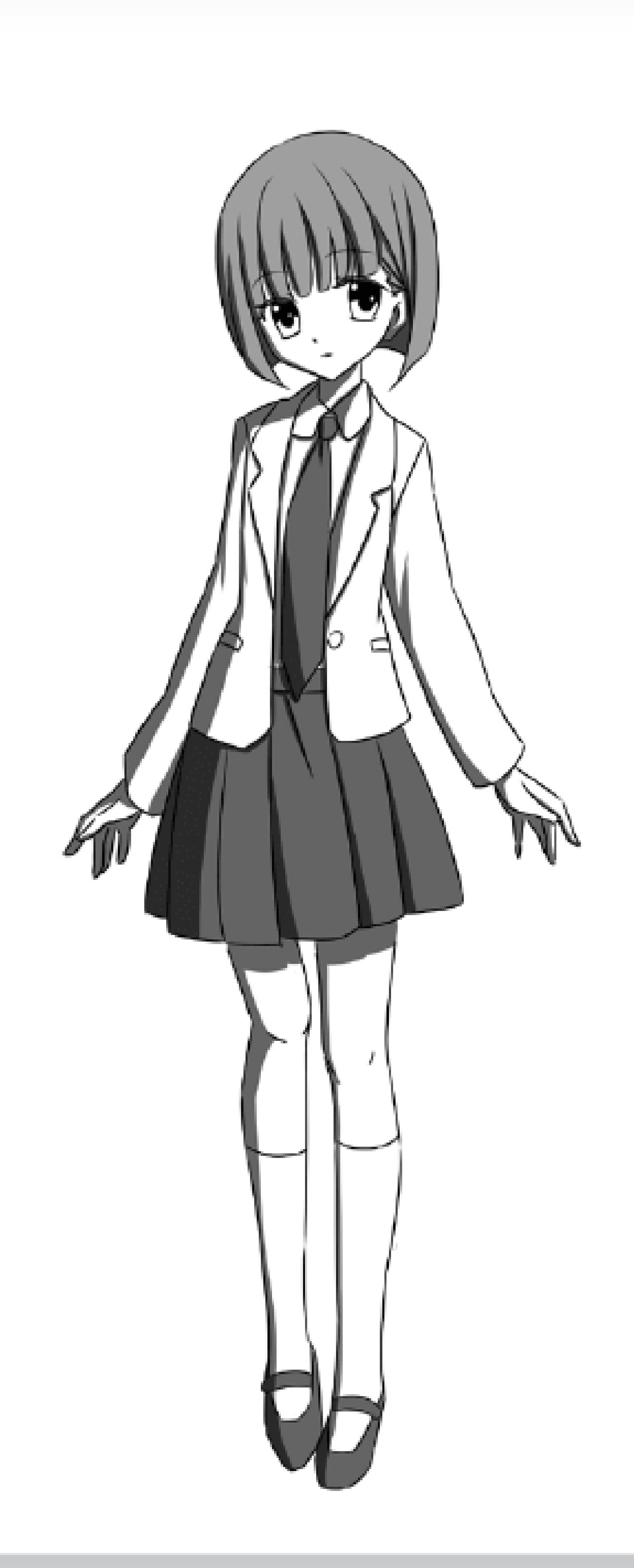




5 清理线稿，少女微微摆起的手和靠拢的微抬的腿都体现了少女乖巧的性格。

6 加深细节，画出人物的瞳孔，加深衣服的细节，要画出裙子的褶皱。





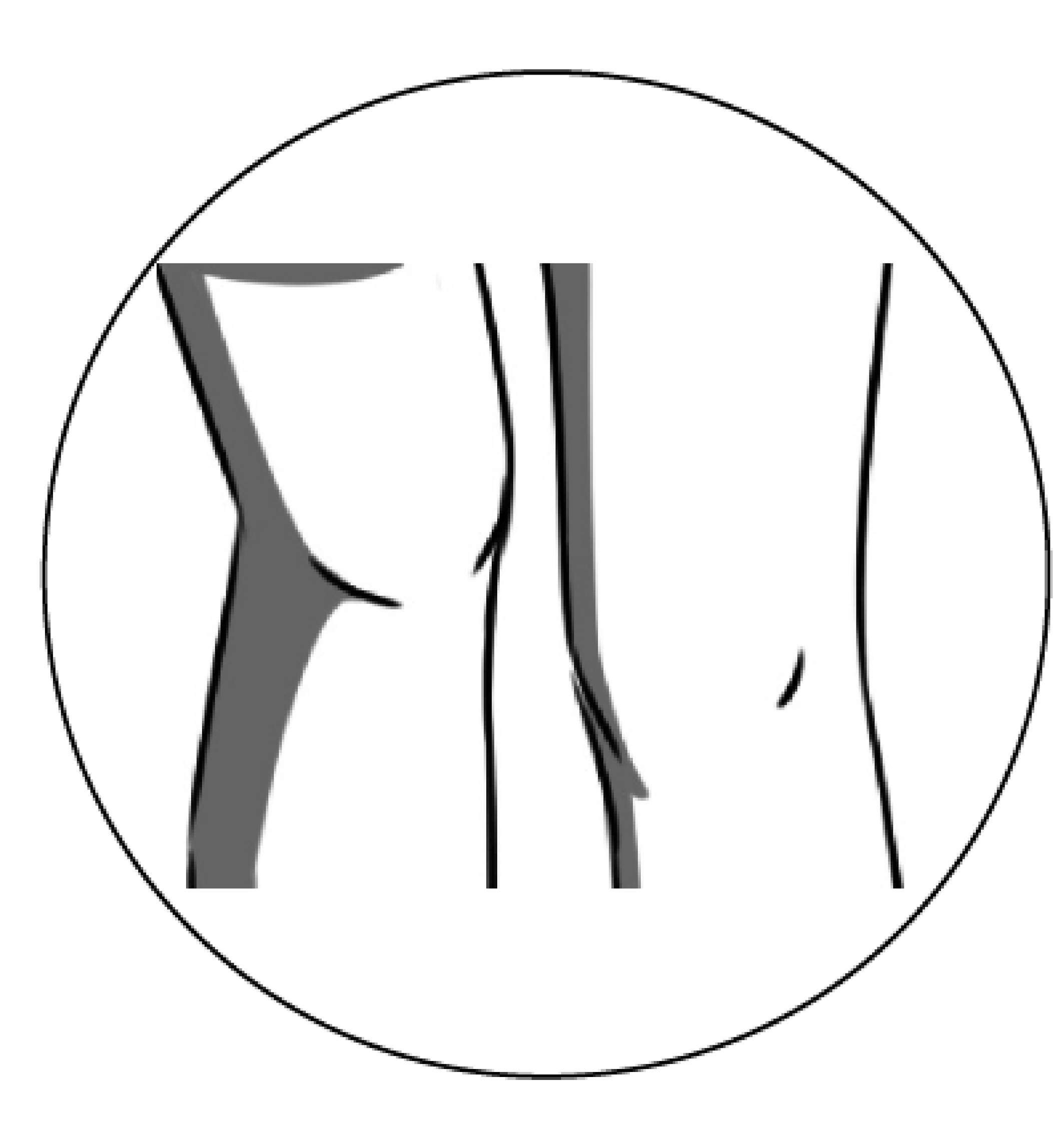
7 给人物添加固有色，给瞳孔上色要显得有眼神。

8 确定光源，给人物添加阴影，裙子的褶皱处都应该有阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。向我们走来的少女文静乖巧、一脸天真的神情。



向耳后撩起的头发很容易让人感到清新，同时也体现了少女乖巧的性格。



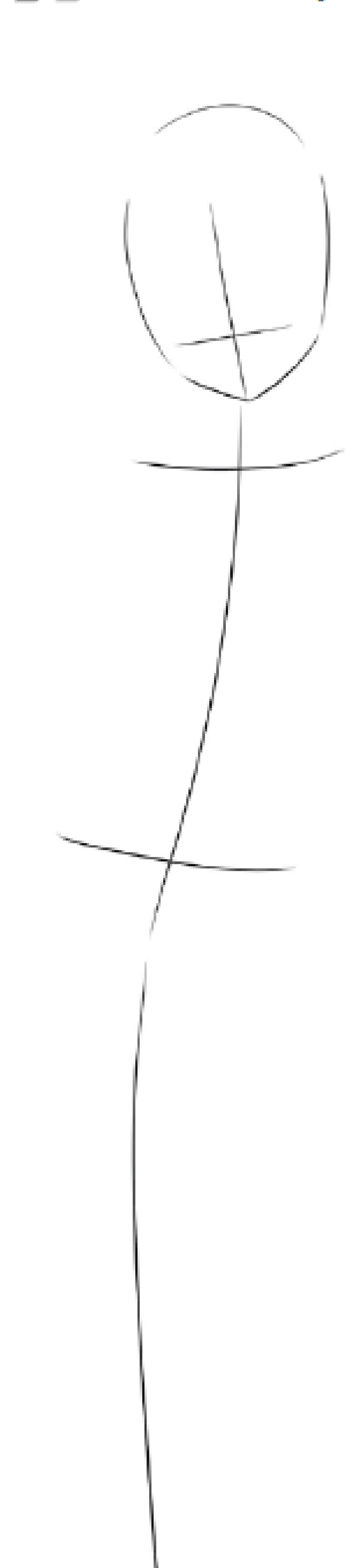
膝盖因为腿的抬起而发生了变化，双腿的膝盖形态都不一样，因为腿抬起，所以会有透视变化。



8.1.8 实战——傲娇类萌系人物的绘制

傲娇类型的萌系人物经常用生气来掩饰自己的害羞。

绘制草图



1 首先用简单的动态线勾勒出人物身体的姿势。本例因为人物的身体扭动，因此身体的线条呈S形。



2 根据动态线，勾勒出人物具体的动态结构。在脸部绘制十字线，确定五官的大概位置。



3 绘制出人物的身体结构，注意躯干的分块和手臂弯曲的弧度。



4 画出人物的基本服饰和五官，表情是生气的表情，但不是很凌厉。



整理画面



5 擦掉多余的线条，使画面整洁，少女双手叉腰做生气状的样子很可爱。



6 加深细节，在脸上添加红晕表示少女在害羞，并增加裆部的褶皱。



7 给裤子和头上的蝴蝶结添加固有色，使画面看起来有层次感。



8 确定光源，根据身体结构添加阴影，胸部下面和头发内侧为暗面。



9 整理画面，最终效果图完成。双手叉腰、做生气状又面带红晕的少女显得十分可爱。

双手叉腰时，锁骨随着手臂的动作而鼓起，画出锁骨会显得很性感。

裆部的褶皱比较多，需要用较多的线条来表现，褶皱的方向都是横向的。

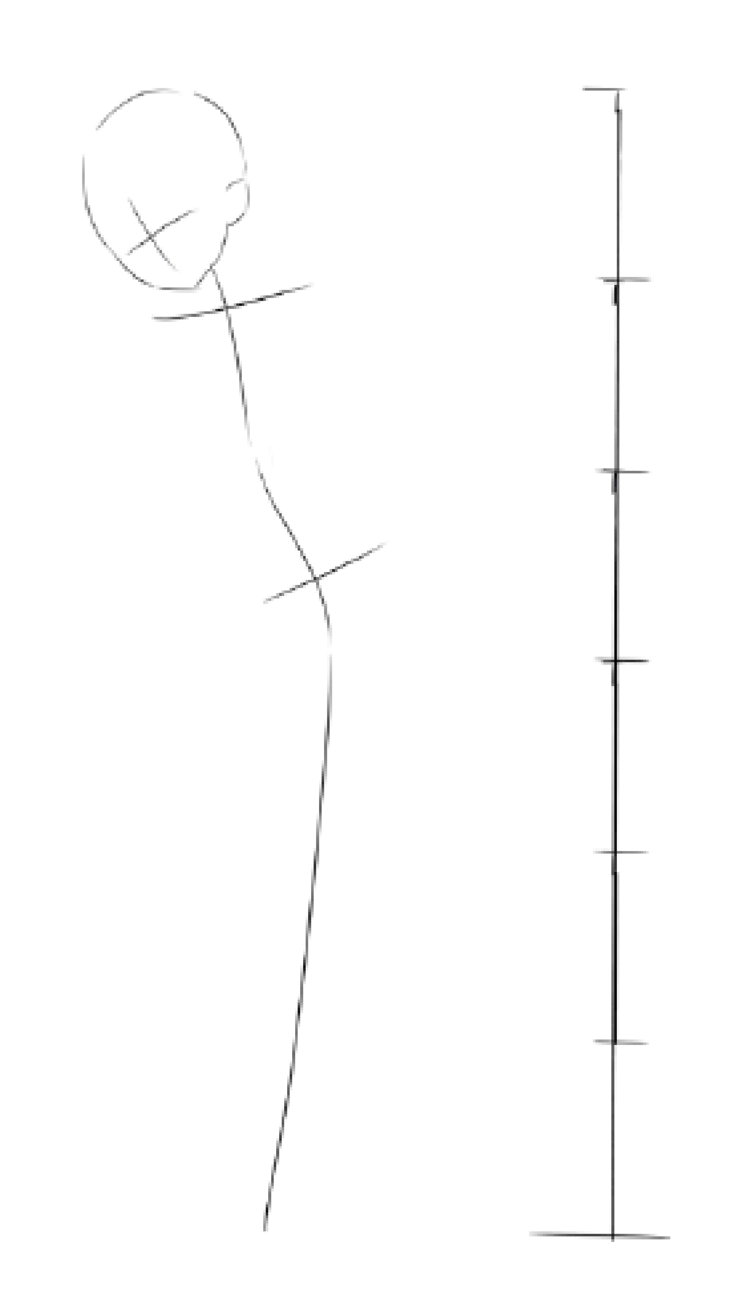
8.2　不同类型的萌系人物

下面是不同类型萌系人物的绘制，如开朗型、温和型、孤僻型等。

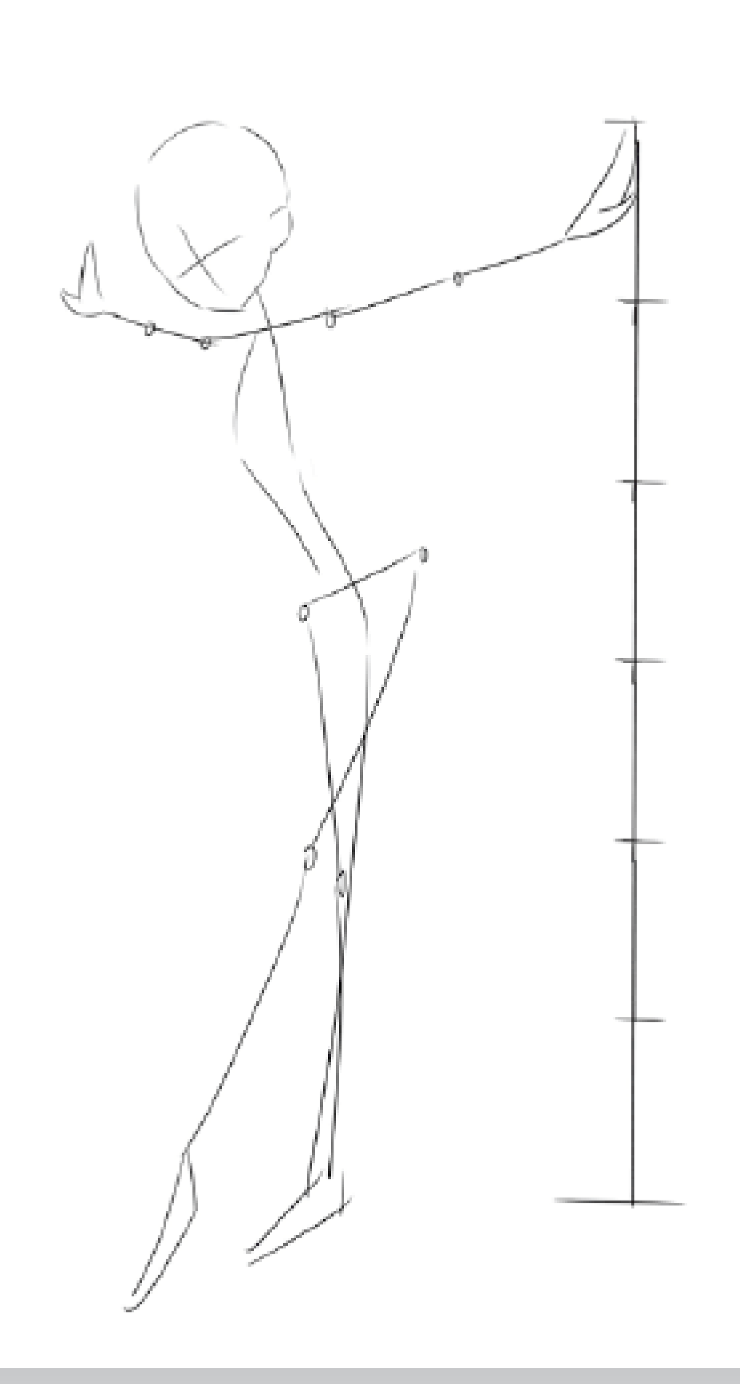
8.2.1　实战——性格开朗萌系人物的绘制

性格开朗的少女总能让周围的人感到开心，有一种开心果的韵味。

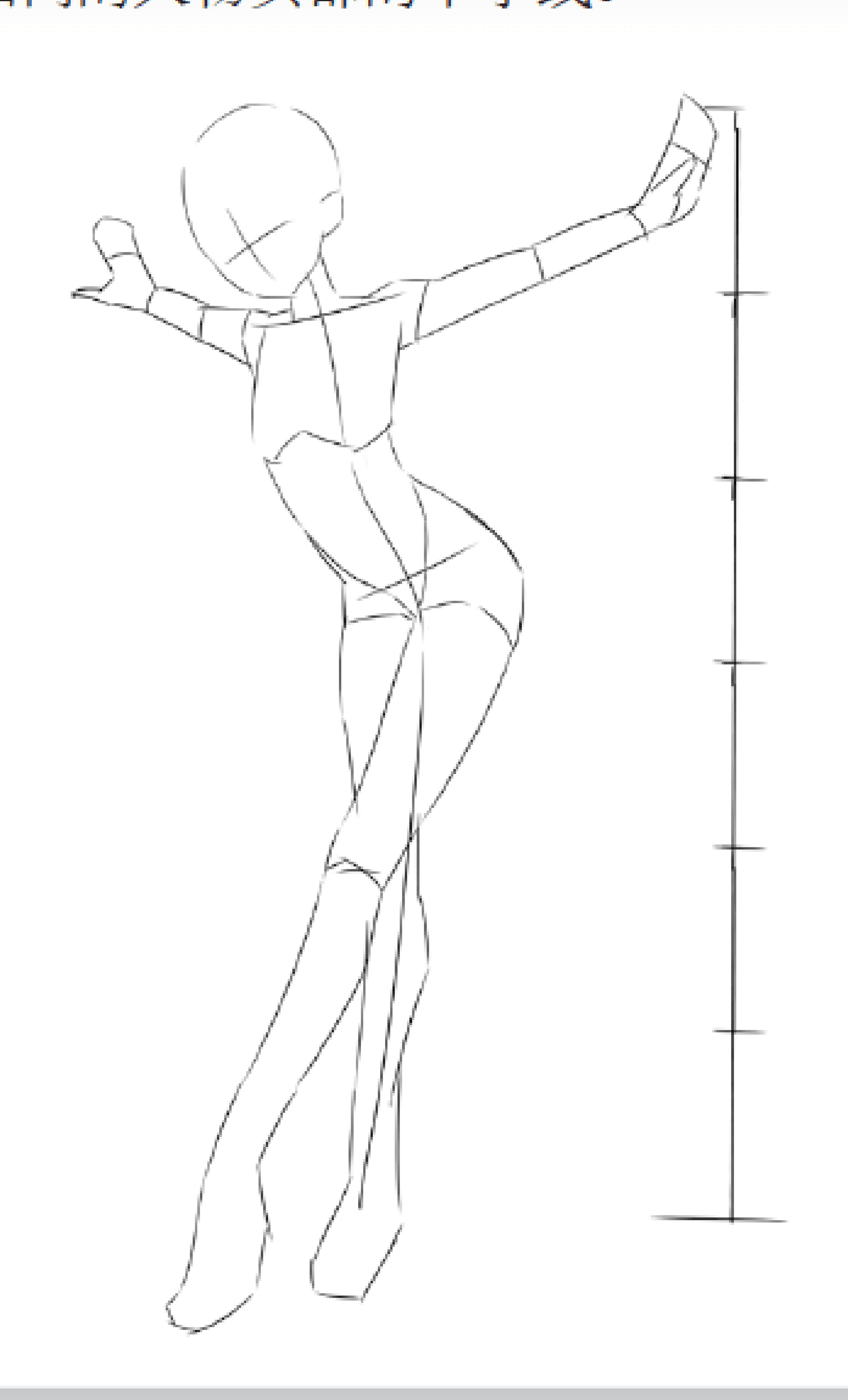
绘制草图



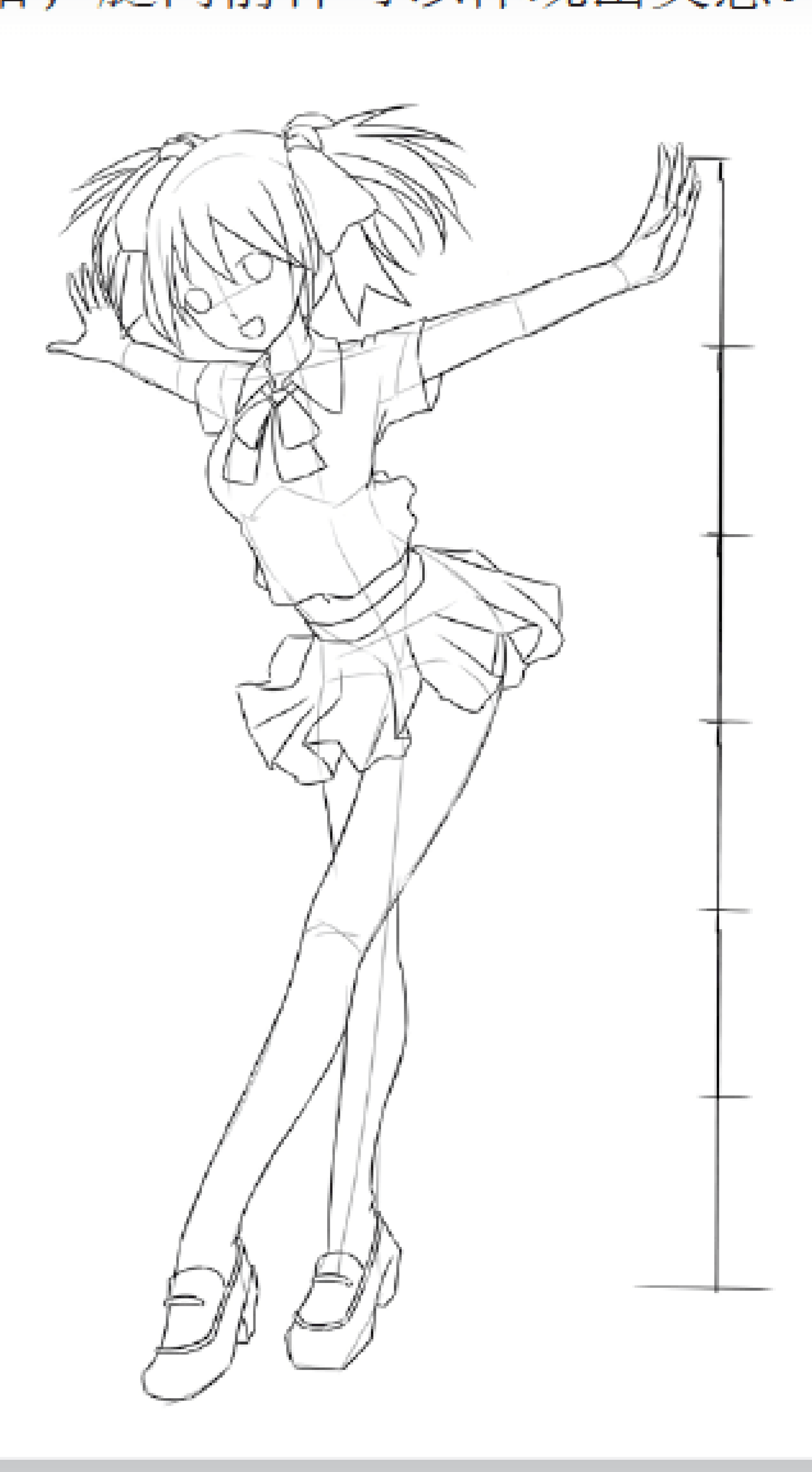
1 画出人物的动态线、肩线和盆骨线，画出表示面向的人物头部的十字线。



2 双臂张开的姿势可以很好地体现人物活泼的性格，腿向前伸可以体现出美感。



3 根据动态结构画出人体结构。这个姿势所呈现的胸腔、腰部和盆骨的曲线要很漂亮。



4 画出人物的基本服饰，设定人物的发型为双马尾短发，可以体现人物充满朝气的感觉。

整理画面



5 清理线稿，少女跃跃欲试的跳跃感呼之欲出，飞舞的百褶裙多了一分性感。



6 给人物的发带、衣袖和裙摆添加条纹式的装饰花纹，绘制到大腿的长袜，给胸部添加褶皱。

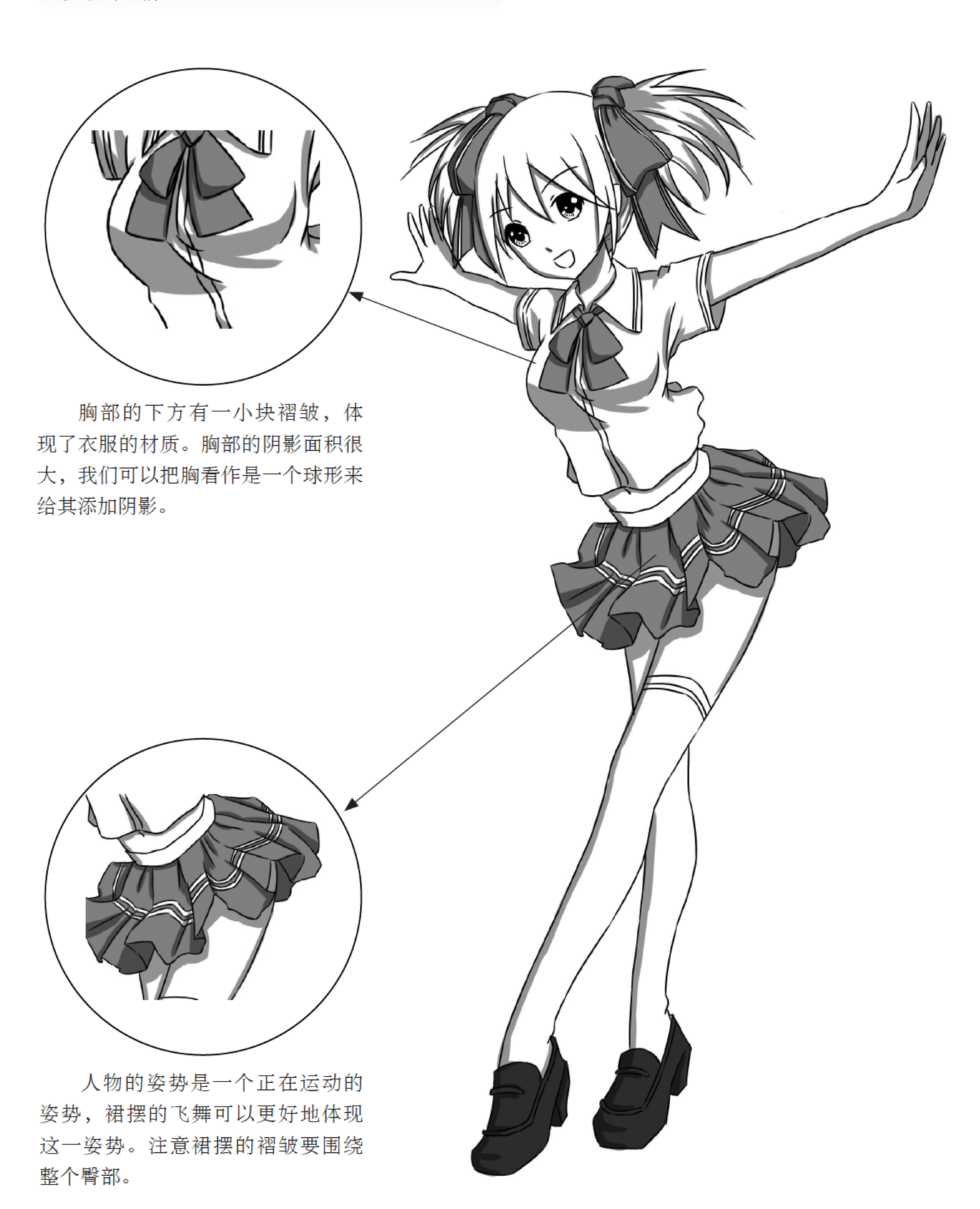


7 给裙子、领结和发带添加固有色。学生鞋会比裙子的颜色深一些，画面看起来有层次感。



8 添加阴影，胸部的下方为暗部，有一大块阴影，裙摆的阴影要根据褶皱来添加。

9 整理画面，最终效果图完成。性格开朗的萌少女大方可爱、坚强乐观，总是给人们带来快乐的心情。



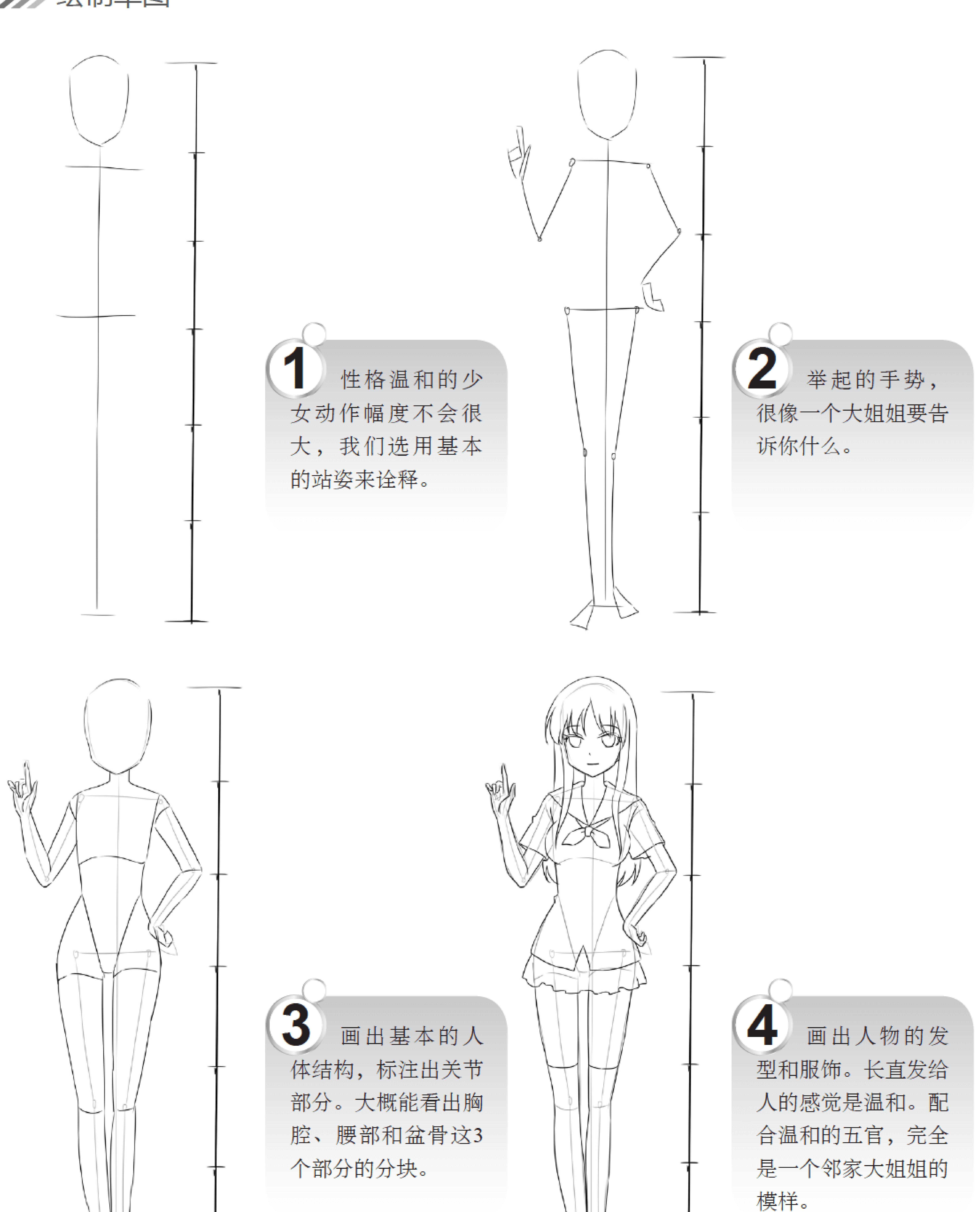
胸部的下方有一小块褶皱，体现了衣服的材质。胸部的阴影面积很大，我们可以把胸看作是一个球形来给其添加阴影。

人物的姿势是一个正在运动的姿势，裙摆的飞舞可以更好地体现这一姿势。注意裙摆的褶皱要围绕整个臀部。

8.2.2　实战——性格温和萌系人物的绘制

性格温和的萌系人物犹如一弯清泉，让人身心舒畅。

绘制草图





整理画面

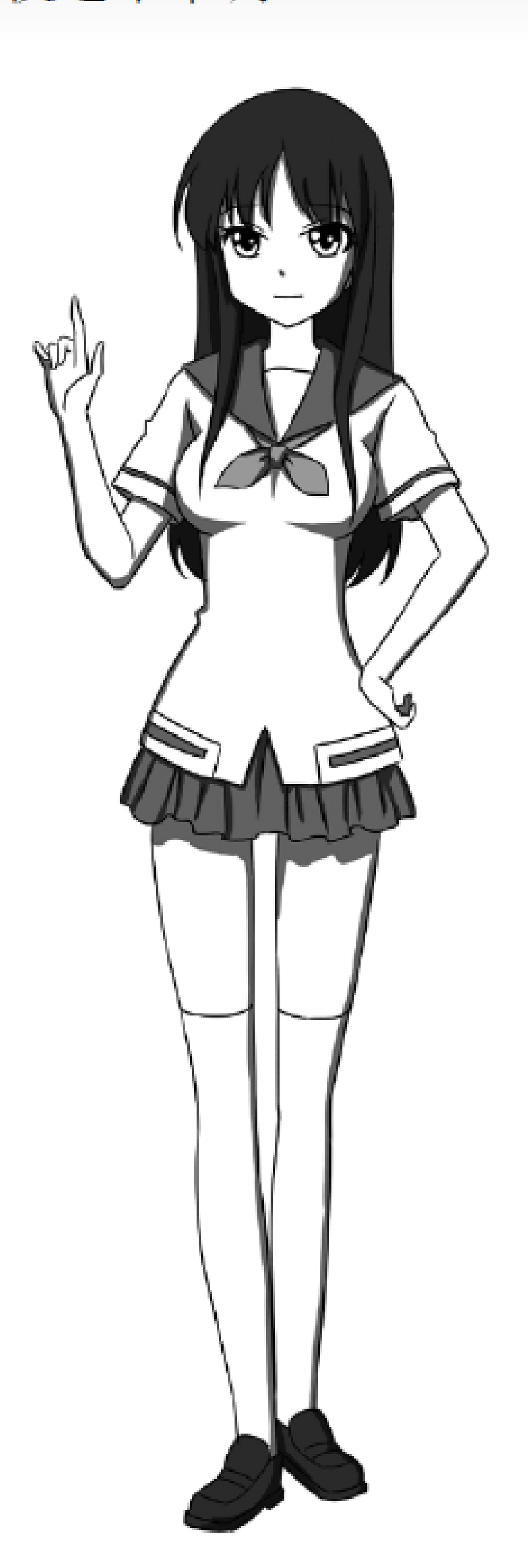




5 清理线稿，一个邻家大姐姐般温和的角色就出来了。

6 画上瞳孔和裙摆的细节，给衣服添加一些装饰品，使之不单调。



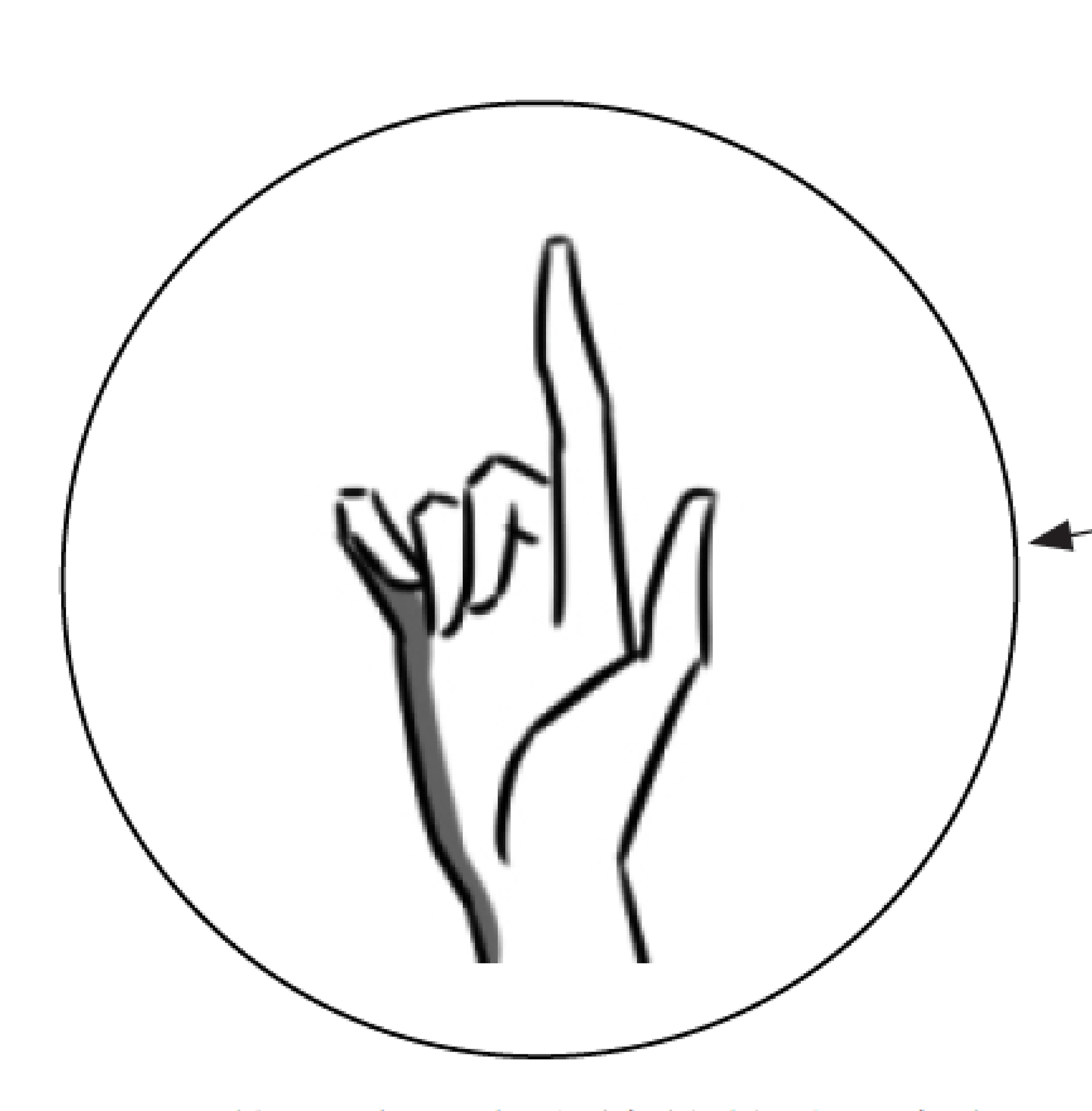


7 给人物添加固有色，较深颜色的头发，给人以稳重的感觉。贴身的制服包裹着少女的身体，使其身材能够充分显露出来。

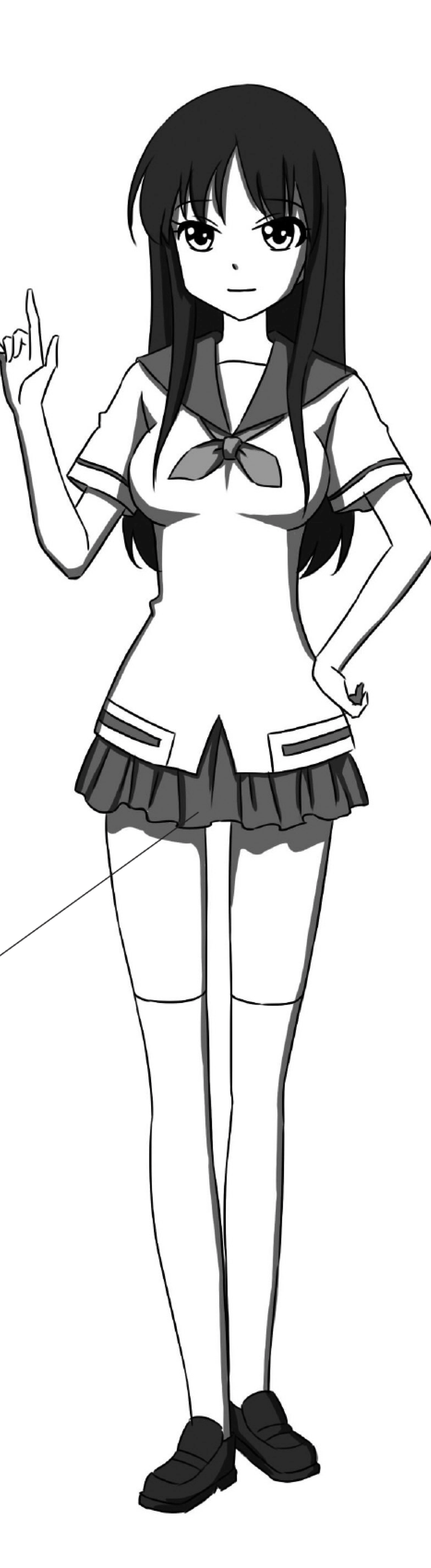
8 给人物添加阴影，头发的内侧全部都是暗面，胸部下方也是暗面，裙摆的阴影要跟着褶皱来添加。

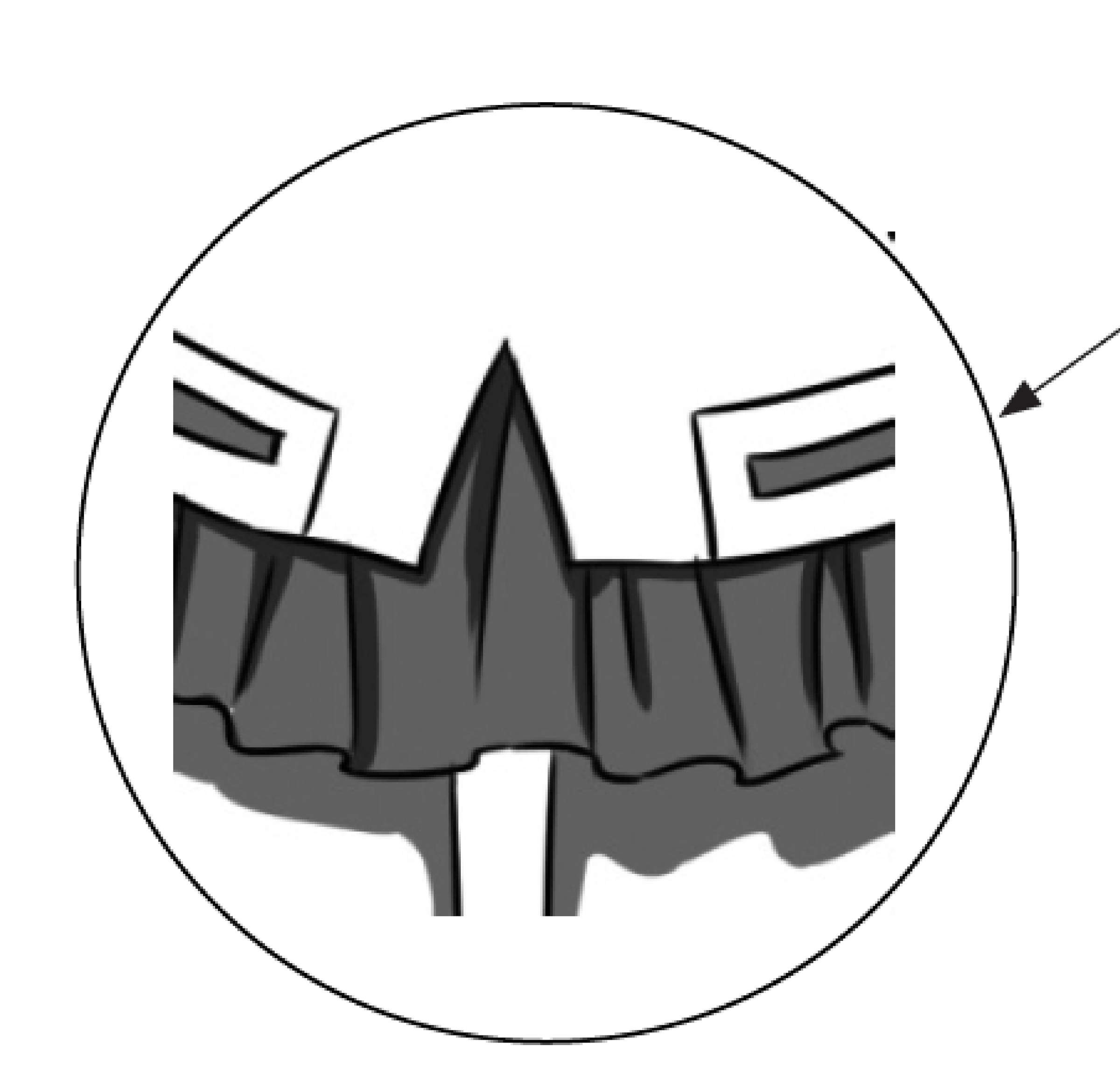


9 整理画面，最终效果图完成。少女举起手似乎是要教你什么，面带微笑的表情让你不能拒绝。



手势要体现出女性的美感。每根手指的弯曲程度和变化可以很好地帮助你掌握女性化手势的特点。





为了体现出裙子材质的柔软性，荷叶边的裙子褶皱通常画得较多且密集。

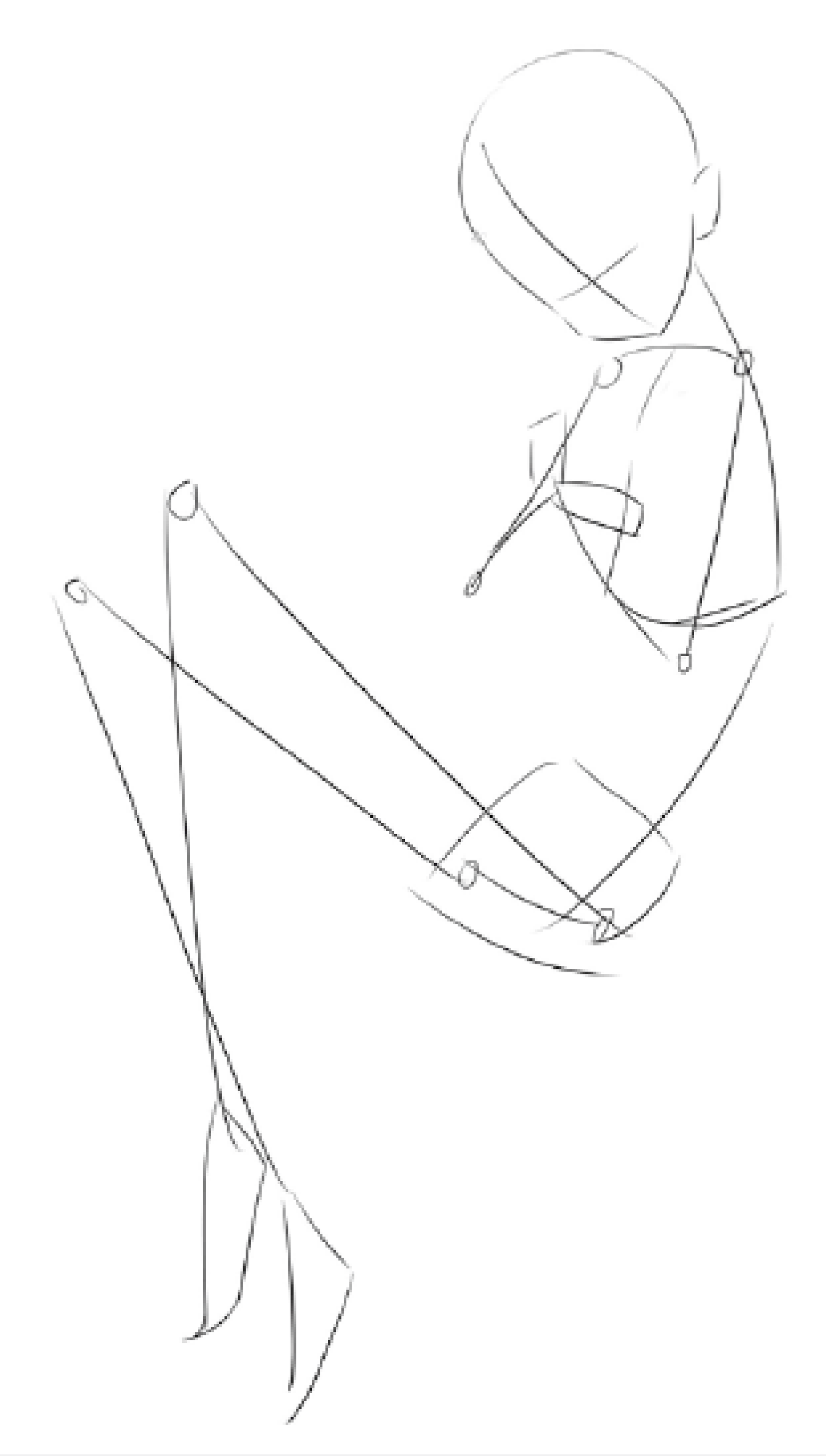
8.2.3 实战——性格孤僻类萌系人物的绘制

性格孤僻，是指不爱说话或不喜欢和外人接触。这种类型的萌少女一般给人难以接近的感觉。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物侧面躺着的姿势。注意背部线条要成弓状，这样人物的动作才会更加自然。



2 勾勒出人物的四肢，整个身体蜷缩起来，手抱在胸前，脚的姿势要美观，脚背与小腿呈一条直线。



3 画出人物的身体结构。少女蜷缩起来的姿势要显得楚楚可怜，同时也是在保护自己不受伤害。



4 根据身体结构画出发型和服饰，根据面部的十字线画出五官，把手型画出来，鞋子画成高跟鞋。

整理画面





5 清理线稿，少女躺着保护自己，警惕地望着你，让人很难接近。

6 添加细节，在头上添加与服饰搭配的发饰，并给服饰添加简单的花纹。





7 给人物添加固有色，深色的衣服会让人看起来比较孤僻，不擅长与人交流。

8 确定光源，给暗部添加阴影。由于是躺着的，因此人体内侧的阴影面积很大。

9 整理画面，最终效果图完成。少女双手护在胸前，是在保护自己，冷漠的眼神在警惕着别人的靠近。



由于衣服的材质关系，这里的褶皱有点硬，并且很密集。

在画这种姿势的时候，脚掌通常要与小腿呈一条直线，尽量地使其伸直，这样可以使腿看起来比较修长。



第9章

萌系服饰的多种绘制技法

不同款式、不同材质的衣服都会影响到萌少女的外形，同时服饰也可以突出人物的职业、性格、特征以及季节的冷暖变化等。不同类型的萌少女都有其特质突出的着装，每款着装都有着不同的概念、设计及特点。本章主要向读者介绍各种萌少女的服装表现技法，包括四季校服、休闲服、公主裙、女仆装、和服以及泳装等，希望读者能够熟练掌握。

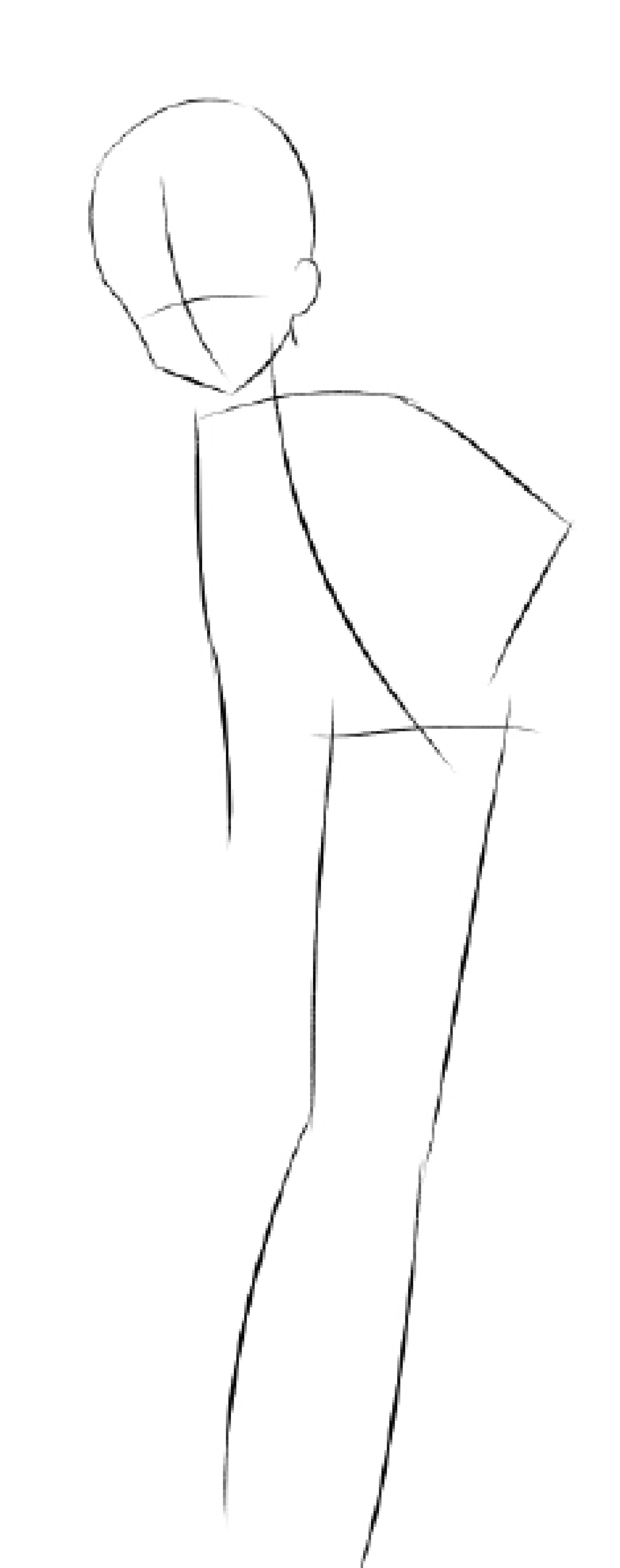
9.1 萌少女常见服饰

多姿多彩的服饰是人物造型的亮点之一，常见的服饰有可爱的学生装、漂亮的连衣裙、舒适的生活装以及可爱性感的泳装。

9.1.1 实战——学生装的绘制

学生装是最为常见的一种，大多以水手服和短裙为主，其搭配风格既可爱又美观。

绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的大致姿势。本例中的人物弯曲着身体，一只手臂插腰。



2 绘制出人物的身体结构。注意侧面的肩膀和胸部要绘制正确，四肢看起来要协调。



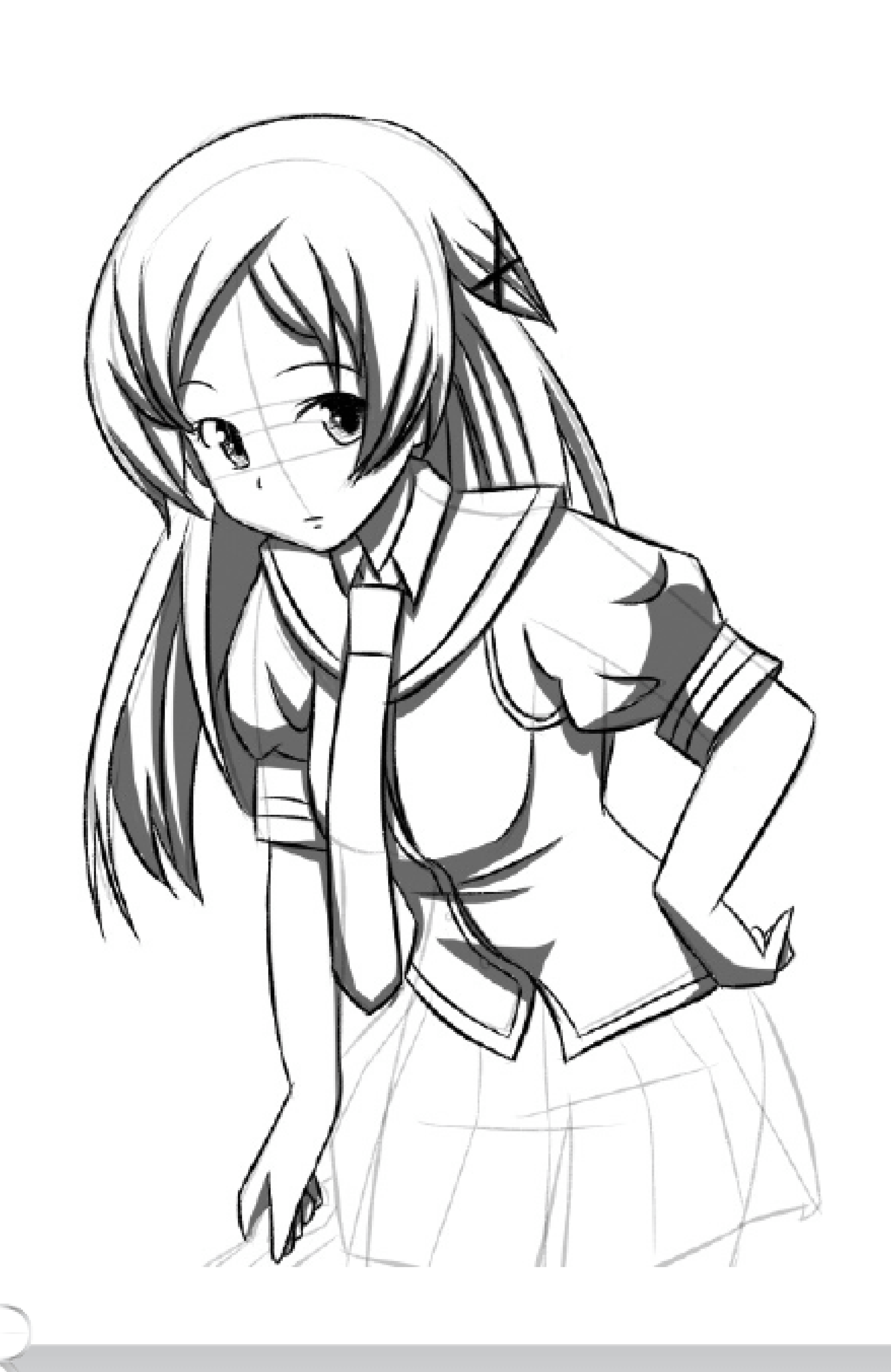
3 根据人体绘制出学生的外形样式，如身穿学生制服，打着整齐的领带，手里拿着学生用的手提袋。



4 进一步刻画出人物头发的层次感和衣服的褶皱感，绘制出衣服的纹理和装饰线，丰富服装样式。

整理画面





5 根据草图绘制出人物的头部和上半身。注意人物弯腰时头部会低垂下来，因此人物的头发要绘制出顺势滑落下来的感觉。

6 利用阴影表现出头发的层次感和衣服的立体感，使人物看起来更加生动有体积感。





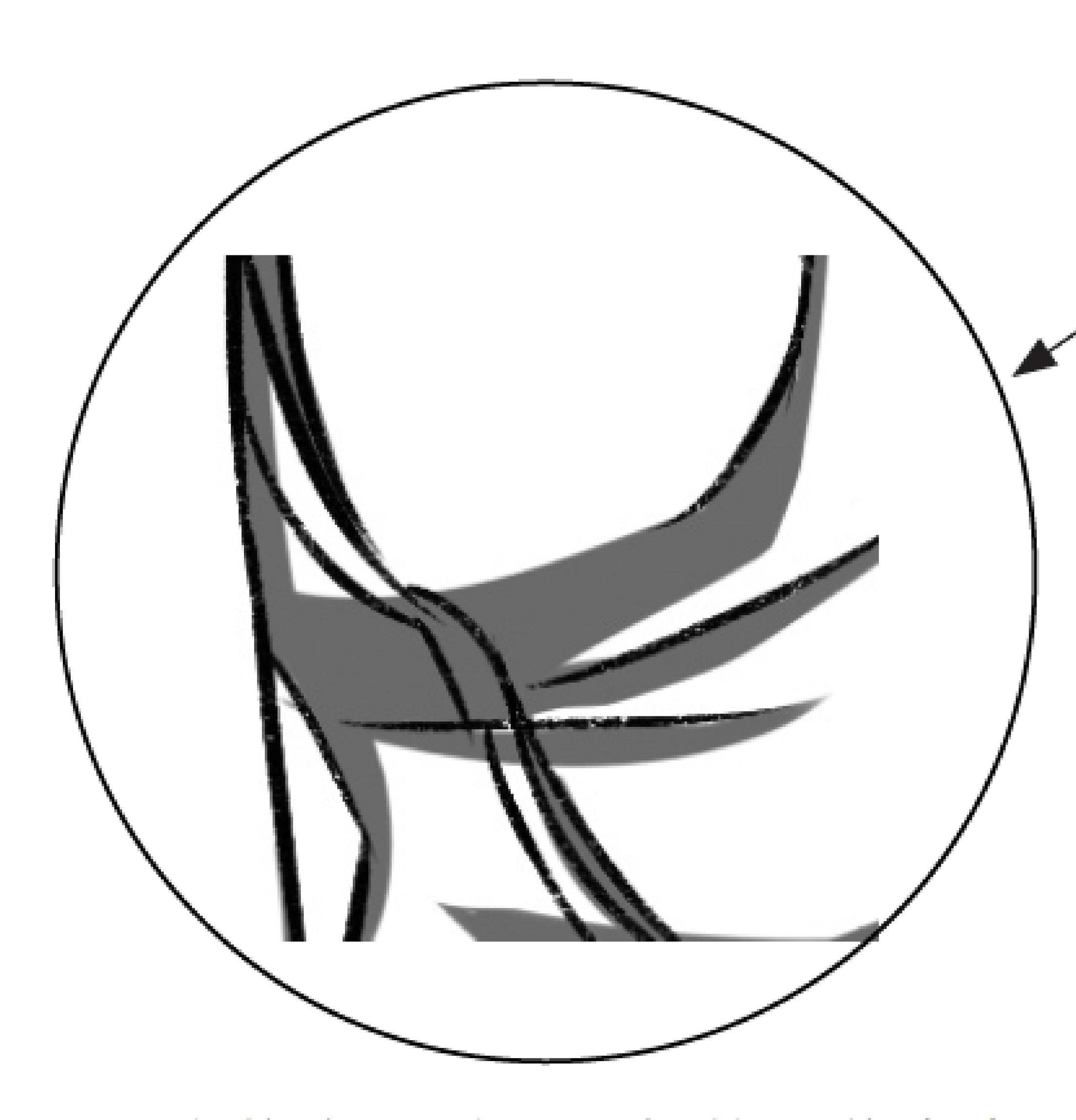
7 绘制出人物的手提包和下半身，注意两条腿的姿势要绘制正确，例如右腿要稍微有些弯曲，因为透视关系右腿看起来要比左腿短一些。

8 根据线稿绘制出阴影。要体现出百褶裙的层次感，就要根据每个褶皱来绘制出不同形态的阴影。注意上半身和下半身的阴影要一致。

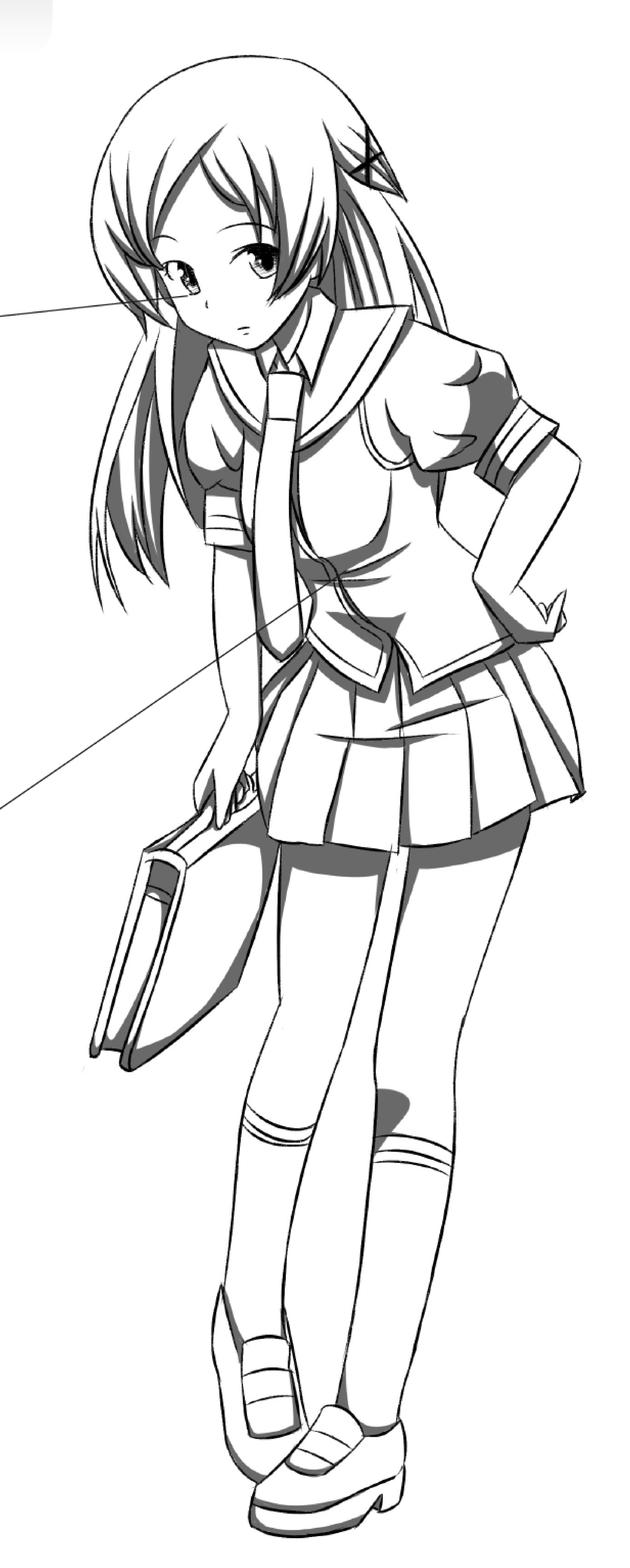
9 擦去多余的线条，可爱的学生装最终效果图完成。



注意人物五官的绘制。因为是侧面俯视，所以人物左右眼不在同一条水平线上，并且根据透视效果眼睛的大小也不一样，偏向于侧面的右眼要小一些。



人物弯腰时，腰部的服装会产生叠加在一起的褶皱效果。



9.1.2 实战——连衣裙的绘制

连衣裙大多体现的是清纯少女在着装，风格偏向于简单干净，所以选择比较修身的连衣裙来表现人物造型，既能衬托出少女的身材，又能体现出少女的清纯可爱。

绘制草图

1 用简单的线条勾勒出人物站立的姿态。

2 把身体的骨节点标示出来，观察比例是否正确。

3 绘制出人体基本结构。这一步非常重要，人物要画得饱满生动。

4 大致设计出人物形象，将服装当成几何体来绘制。

整理画面

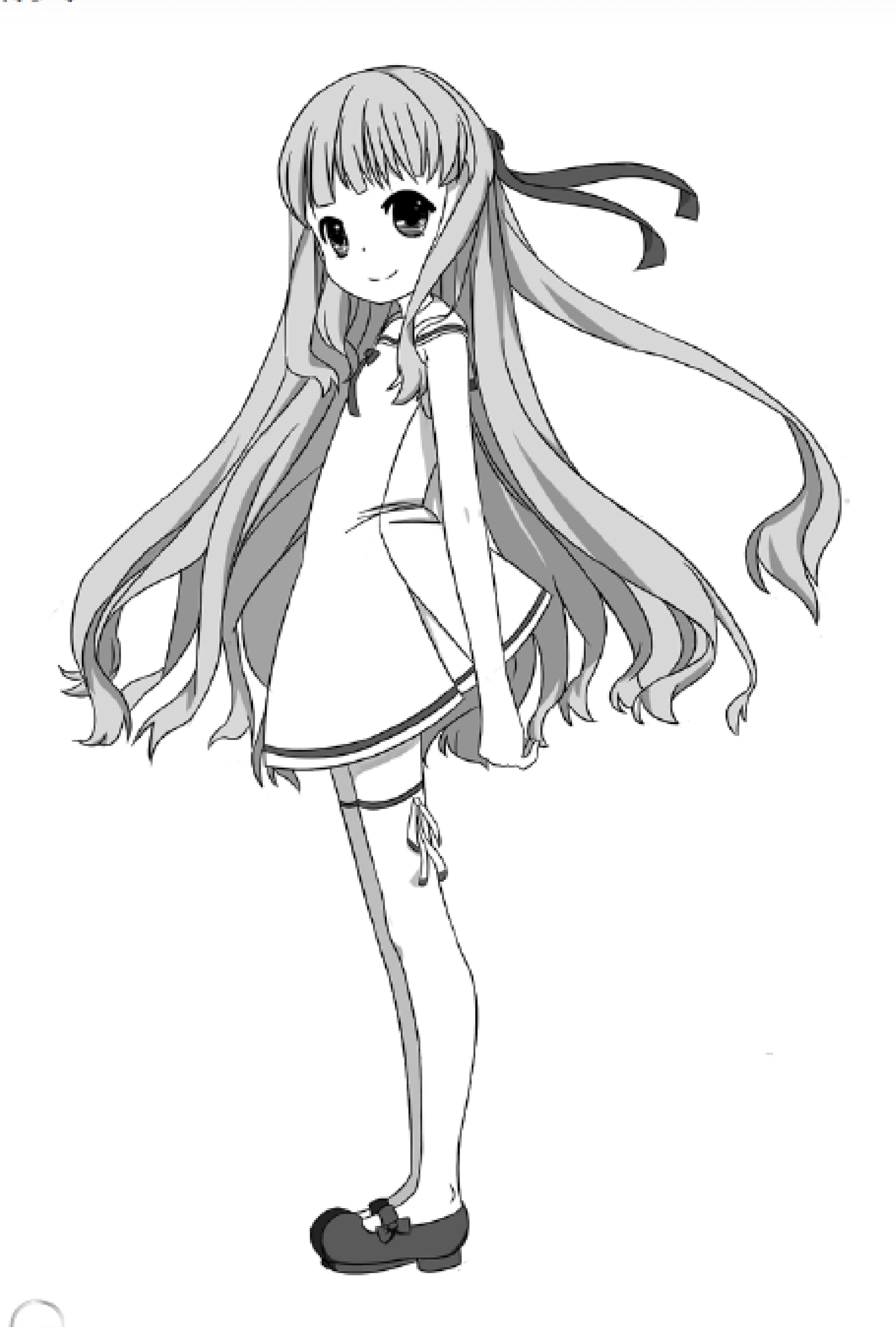




5 刻画出人物的头部，绘制出人物的五官，给人物的头发添加线条，完善发型。

6 详细刻画人物衣服上的褶皱，使人物更加立体化，给衣服绘制装饰图案，使其更加精美。





7 给人物的头发、衣服条纹以及鞋子添加固有色，丰富画面层次。

8 给人物绘制阴影，注意阴影的位置。根据光源绘制投影，投影要与光源统一，有规律。



9 整理画面，最终效果图完成。一个清纯可爱的萌少女侧面站立，微微一笑向左边看来，长发飘飘，温柔又可人。

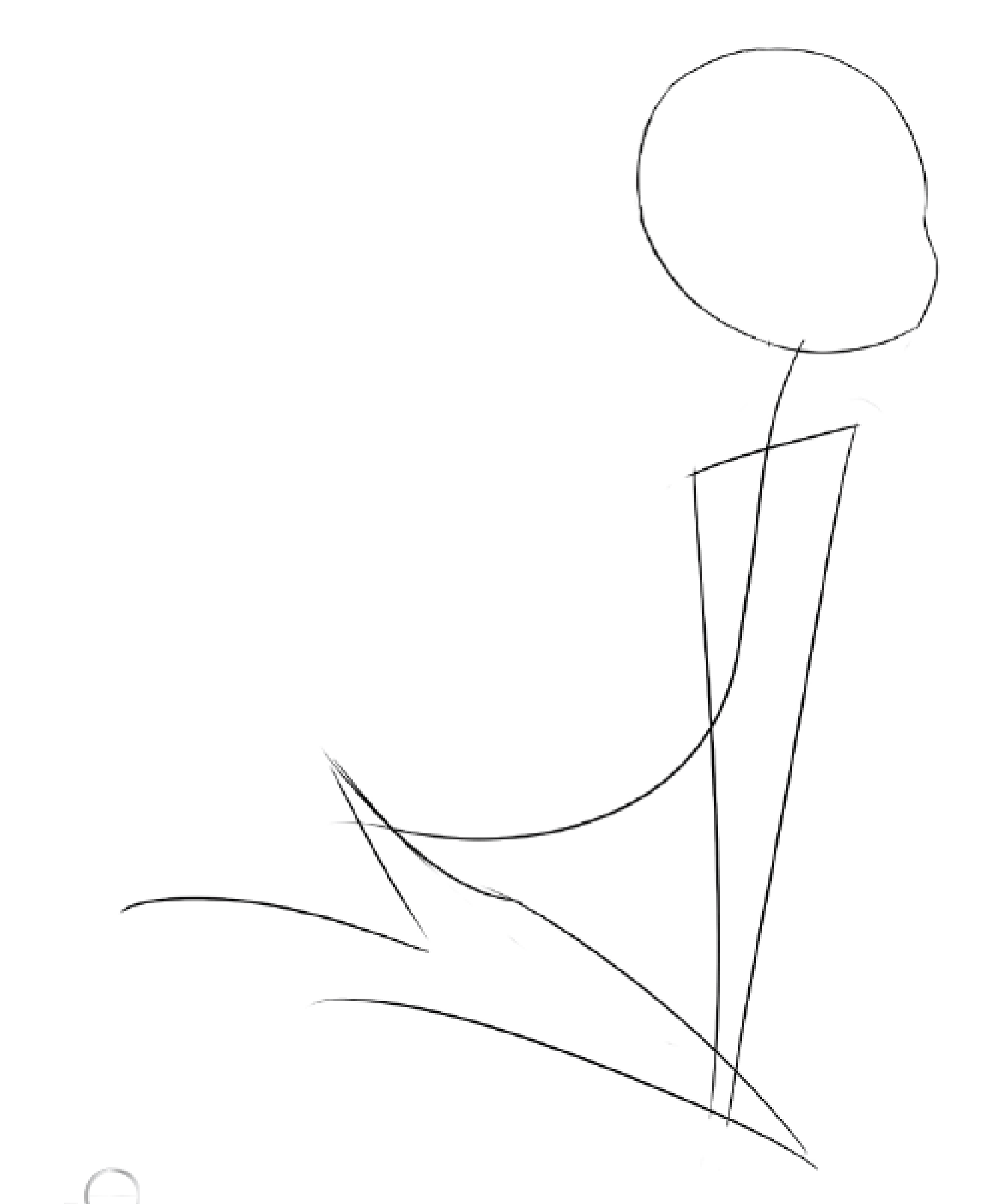
头上的丝带为人物增添了一些活泼的气息。丝带是萌少女常用的搭配饰品。

注意两腿的层次关系所产生的阴影变化。

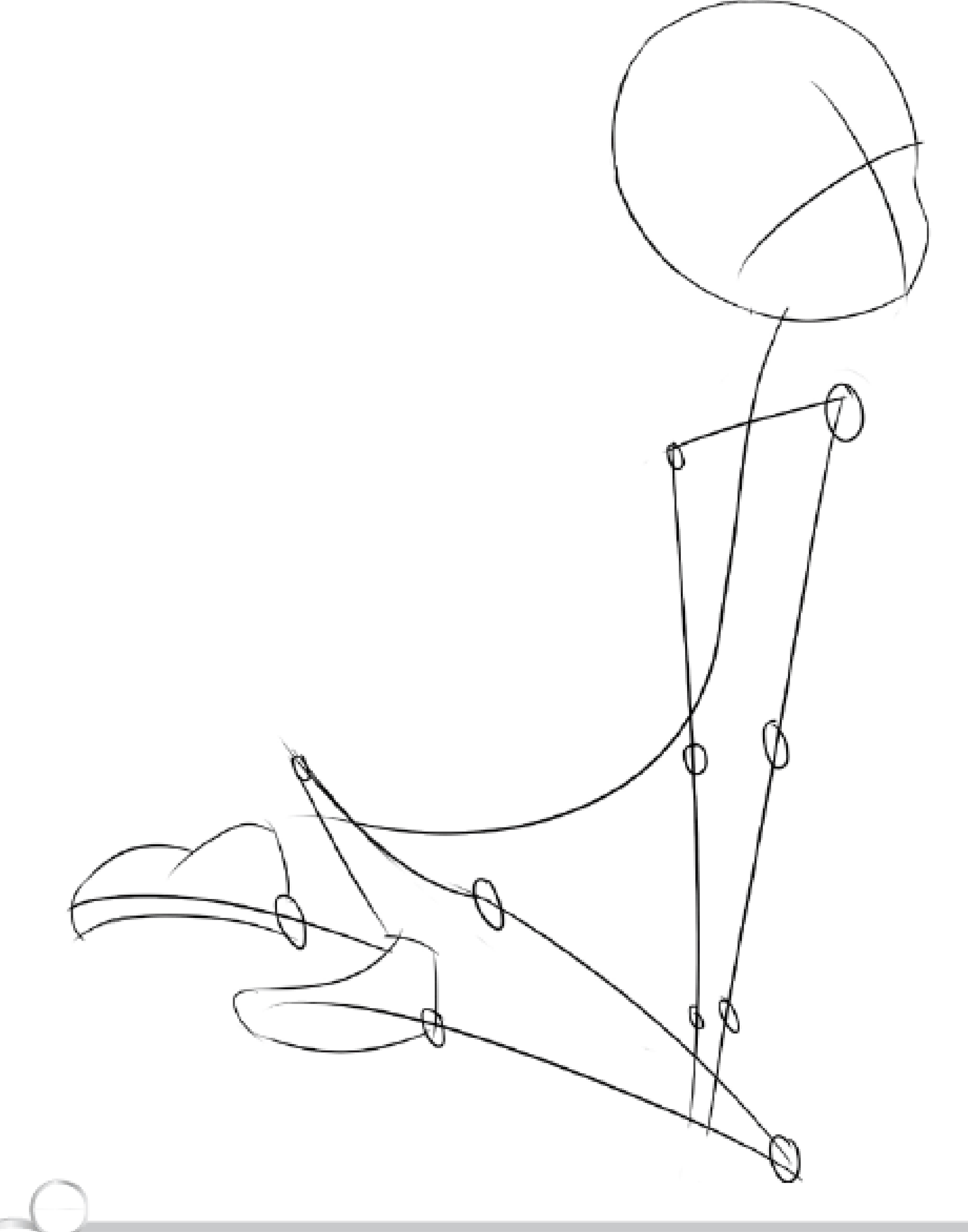
9.1.3 实战——生活装的绘制

日常穿的生活装比较随意，以轻便舒适为主。

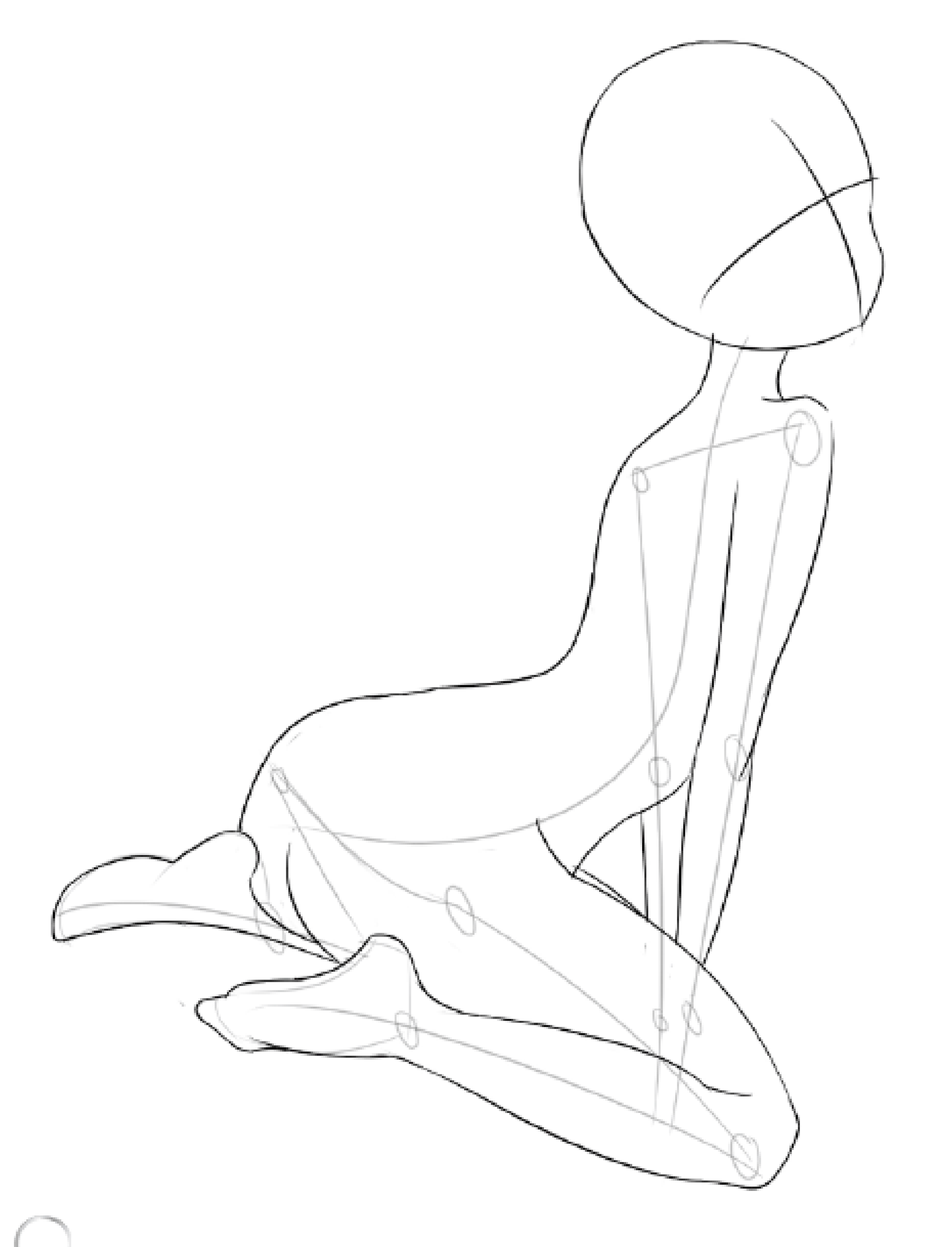
绘制草图



1 绘制一个跪着的呆萌少女，注意腰臀以下动态关系的表现。



2 标示出人体骨节点，以便正确掌握人体的比例关系。



3 勾勒出人体的外形，尽量画得丰满圆润。



4 设计出人物的形象，大致画出发型和服饰，要注意画面的整体性。

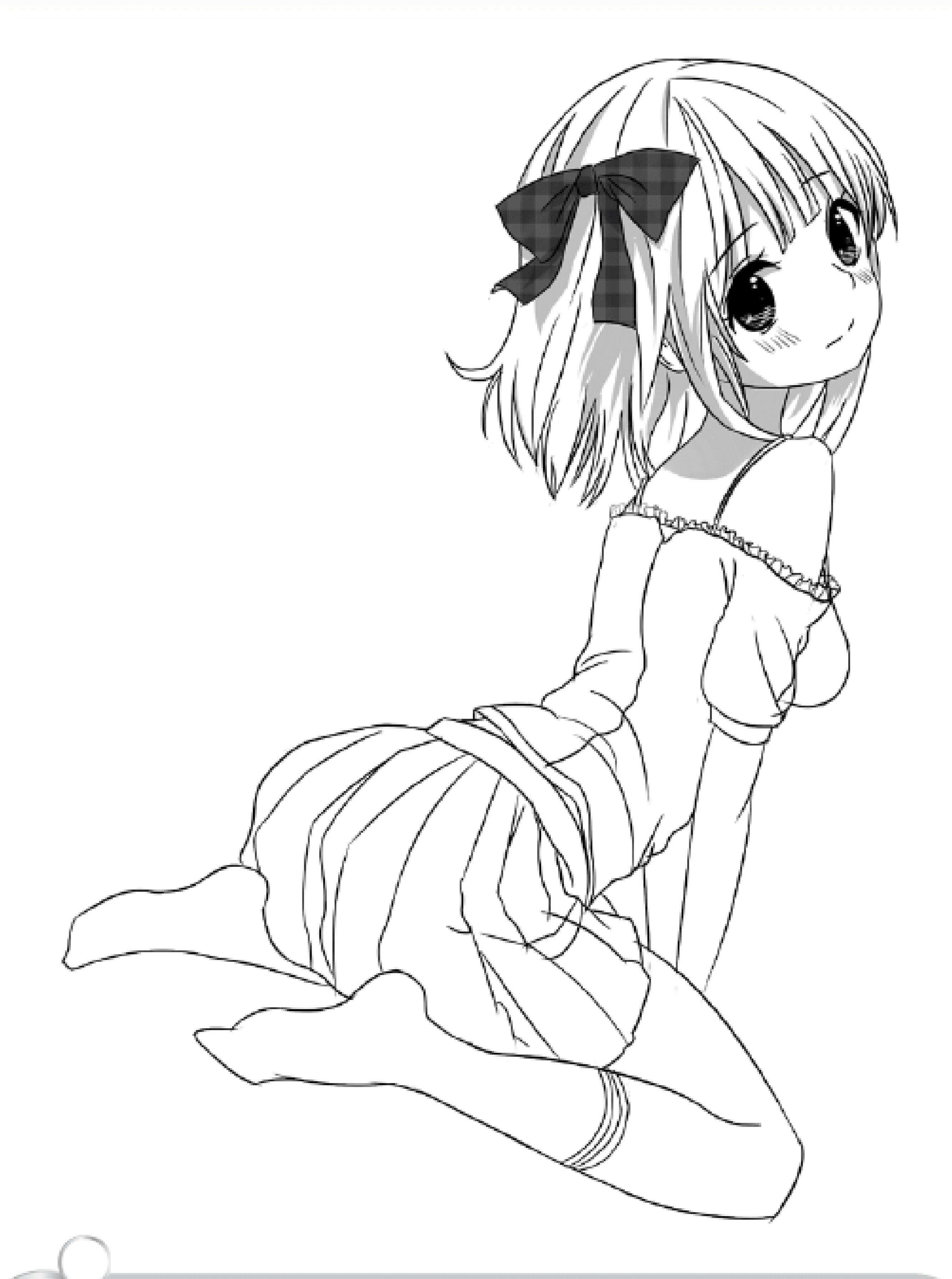
整理画面





5 开始绘制头部，加深眉毛、眼睑和瞳孔，点上高光，给人物的头发添加线条，完善发型。

6 详细刻画人物的衣服，使人物更加立体化，加深层次，使画面更加丰富饱满。

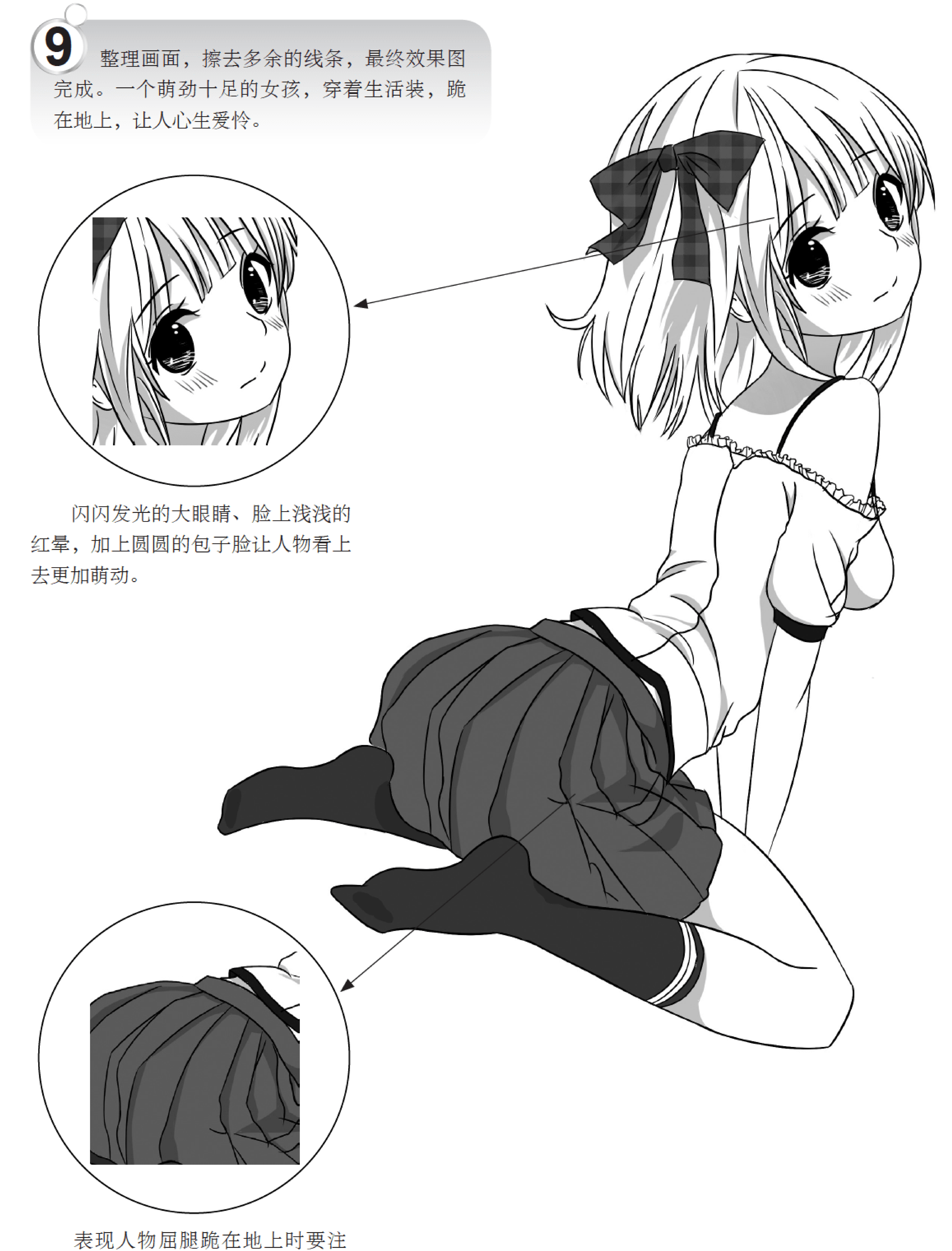




7 为发带绘制固有色，给头发添加阴影。阴影要随着每缕头发的走向进行绘制，才会显得自然、好看。

8 给下半身服饰添加一层固有色，然后顺着身体结构绘制阴影，会显得人物动作更加自然，让画面的层次感和立体感更强。

9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一个萌劲十足的女孩，穿着生活装，跪在地上，让人心生爱怜。



闪闪发光的大眼睛、脸上浅浅的红晕，加上圆圆的包子脸让人物看上去更加萌动。

表现人物屈腿跪在地上时要注意裙子弯曲的阴影层次要分明，动态要柔软，结构要正确，只有这样才能让裙子看起来具有自然美。

9.1.4　实战——泳装的绘制

泳装是女孩夏季必备的服饰，性感可爱的泳装代表着阳光和自由。

绘制草图





1 用简单的动态线表现出人物娇俏的姿态，然后根据动态线勾勒出人物具体的动态结构。

2 根据头部的轮廓线绘制出人物的五官和头发。注意人物高兴的表情要到位，头发的走向要自然。





3 绘制出人物的上身，注意手的动作要自然。绘制出胸衣，注意胸部的结构要用线条表现出来。

4 绘制出人物臀部的短裤，在胯部绘制褶皱。因为人物的动作，裤脚飘起来会形成褶皱。并绘制出人物的腿。

整理画面



5 刻画人物的眼睛，眼睛不能全黑，要自上而下、从深到浅，然后点上高光即可。并给人物的头发添加阴影。

6 给人物的上半身添加阴影，阴影要根据身体的结构在背光面添加。在胸部的下方大面积添加阴影，要表现出凸起的胸部。

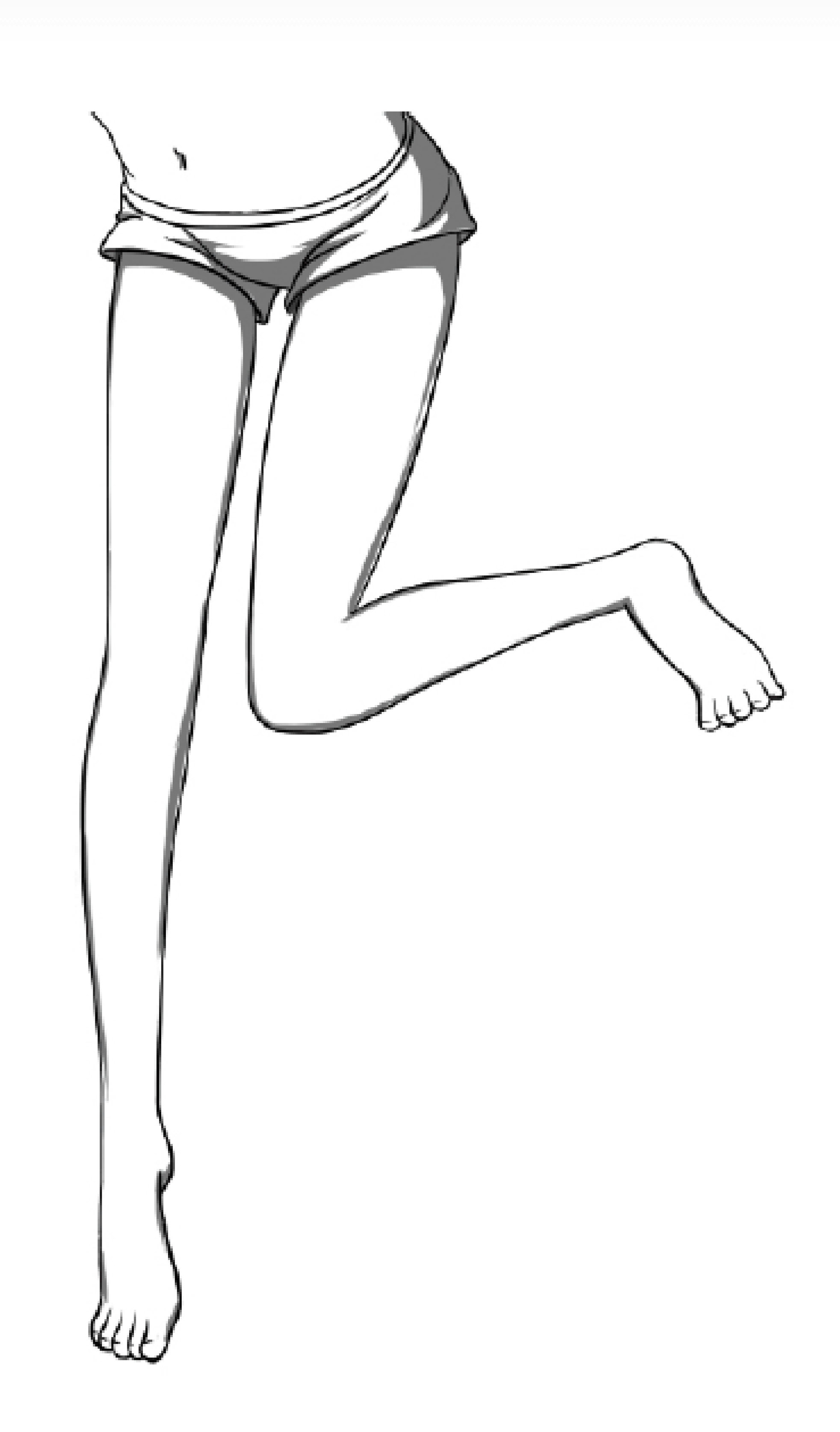




7 给人物的短裤添加阴影。阴影要根据短裤的褶皱进行添加，阴影要随着褶皱的变化而变化，这样阴影才会更加自然。

8 给人物修长的腿添加阴影，增强画面的立体感和层次感。注意阴影要在腿部的边缘添加，要根据结构的变化而变化。







9 整理画面，最终效果图完成。简单的文胸和内裤，让人物显得单纯可爱。

人物嘴巴大张，可以看见里面的结构，表示女孩心情不错。

绘制女孩的短裤时，要根据胯部的结构进行绘制，阴影的表现要自然到位。

9.2 萌少女职业装

不同的服饰体现不同的风格，不同的职业又有着自己的特色。下面就来讲解一下几类常见职业服饰的绘制方法。

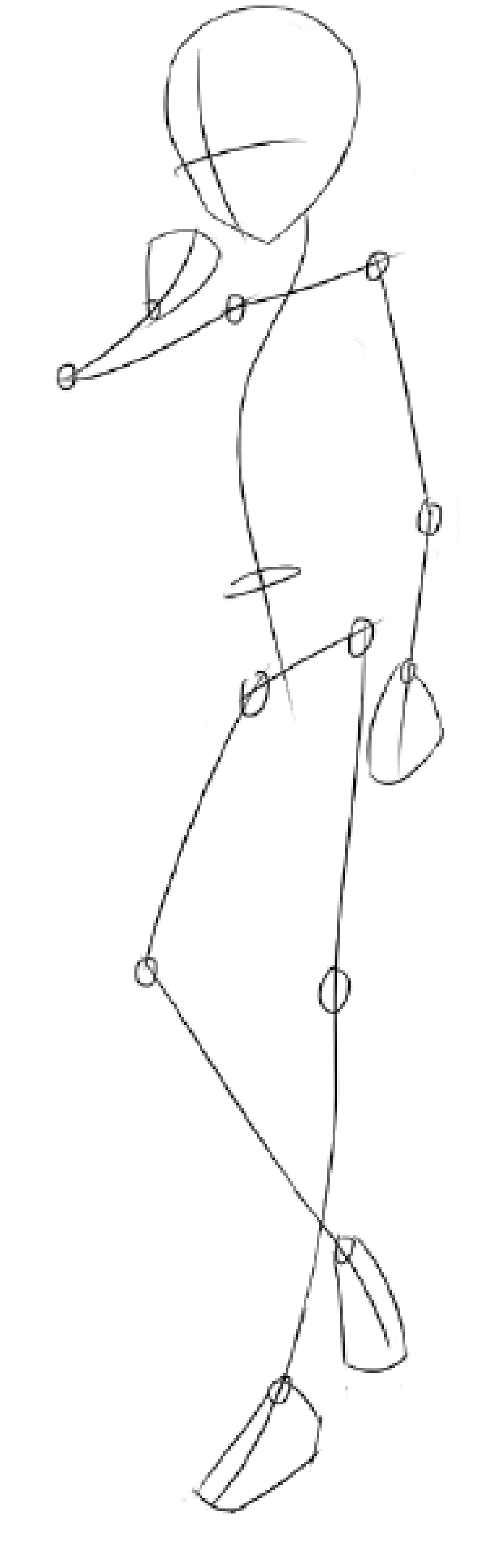
9.2.1 实战——护士装的绘制

护士的服装是白色的，下面就来介绍绘制护士装的方法。

绘制草图



1 用简单的线条绘制出人物的大致动态，为后面绘制人体打好基础，要做到动态合理。



2 为了方便对形体的把握，可以把身体的骨节点标示出来，观察比例是否正确。



3 绘制出人体的基本结构。这一步非常重要，将关系到人物形象的合理性与美观性。



4 根据人物的身体结构，给人物的头发和衣服绘制轮廓线。



整理画面





5 绘制出人物的头部线稿图。注意帽子被发卡夹起来的形态要表现正确，手臂的动作要协调。

6 详细刻画人物衣服上的褶皱，使人物更加立体化。给衣服绘制装饰图案，使其更加精美。



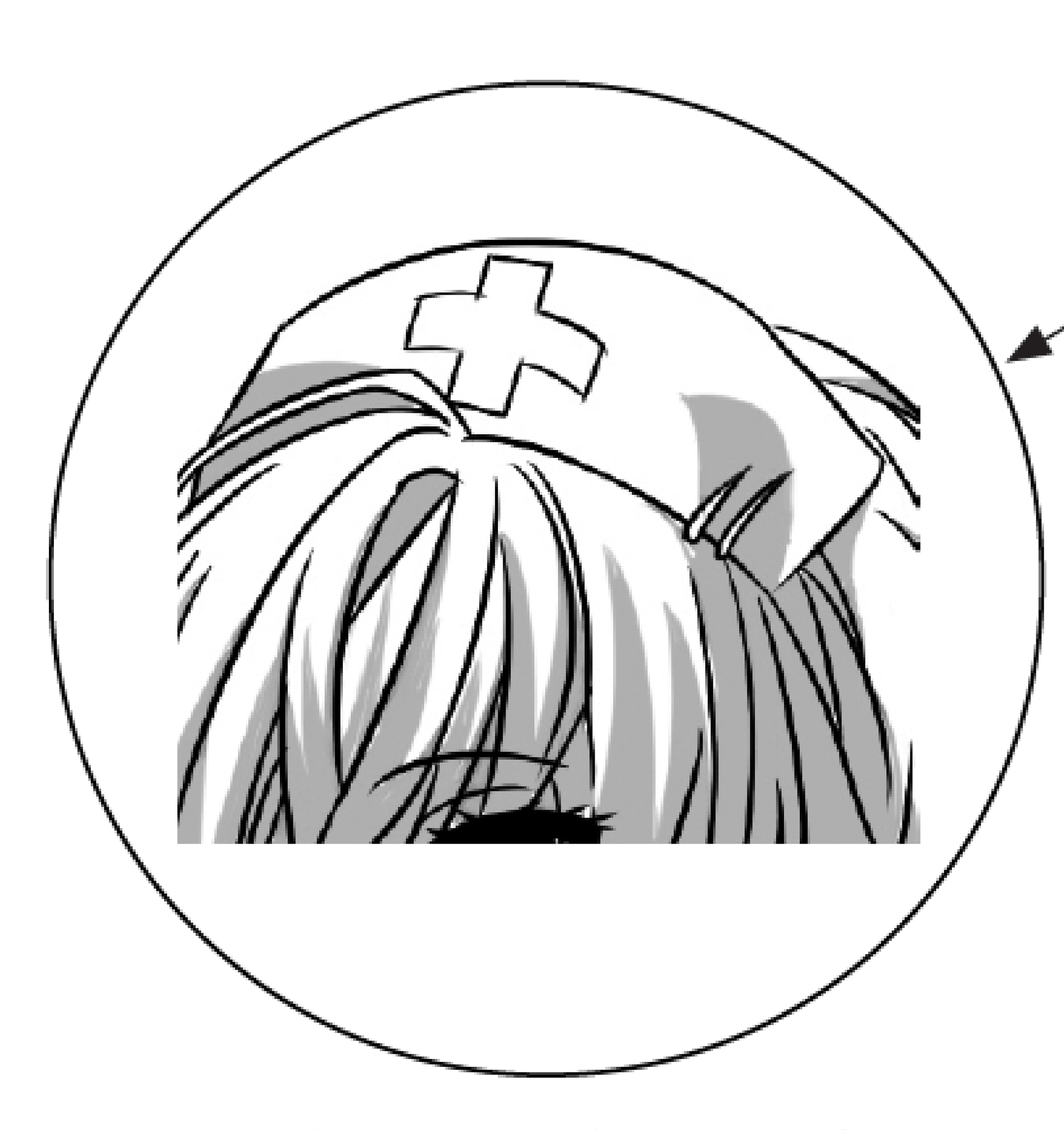


7 给人物的头部添加阴影效果，注意每缕头发的阴影都要表现出来，表现出人物的空间感。

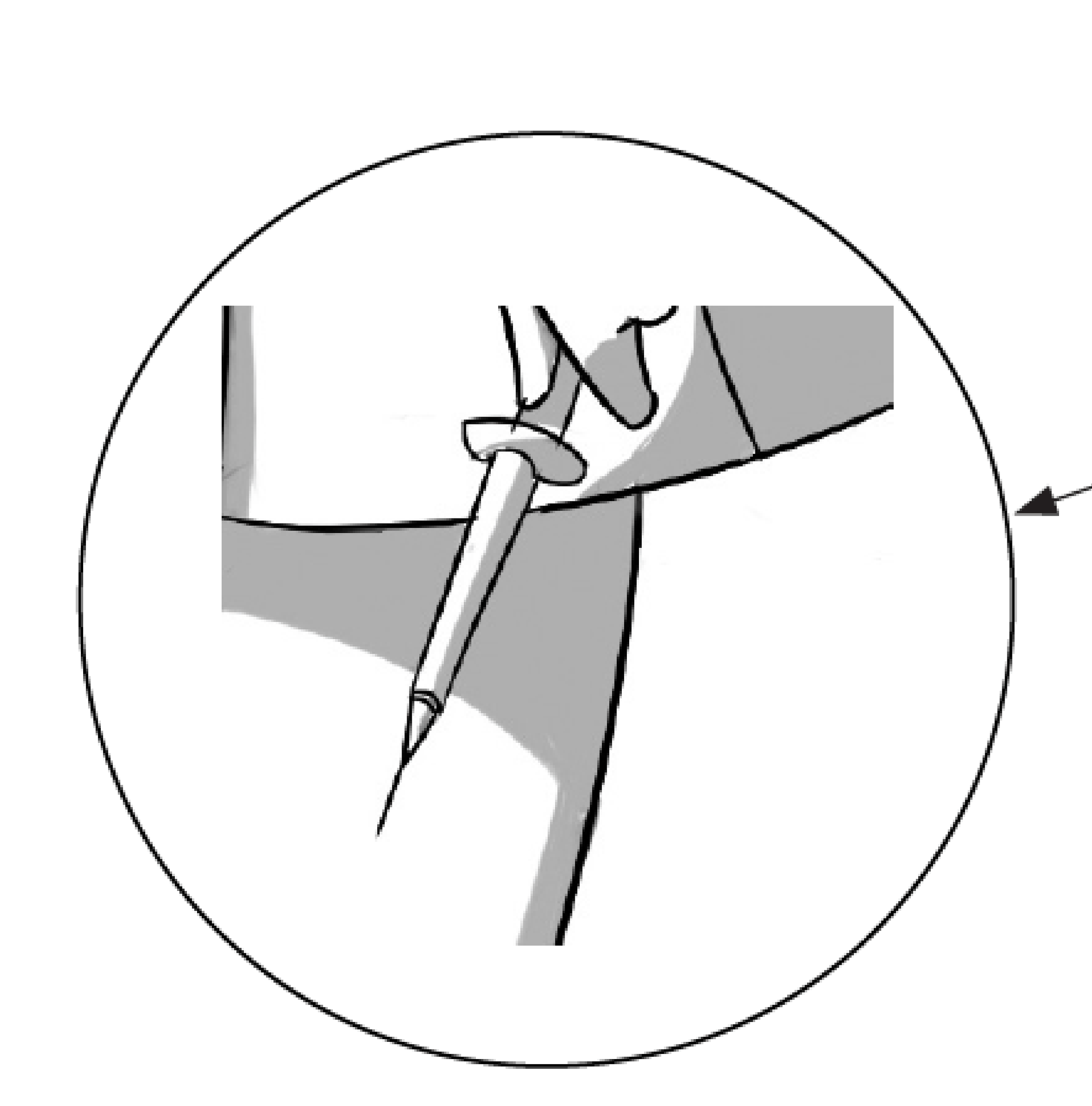
8 为人物服饰添加阴影效果，让画面的层次感和立体感更强，让画面显得更加真实。



9 整理画面，最终效果图完成。护士装是职业装的一种。衣服透着一股硬朗的气息，褶皱要少，主要在结构转折处添加即可。



护士帽是护士造型的特点之一，红十字更加体现出护士的特征。

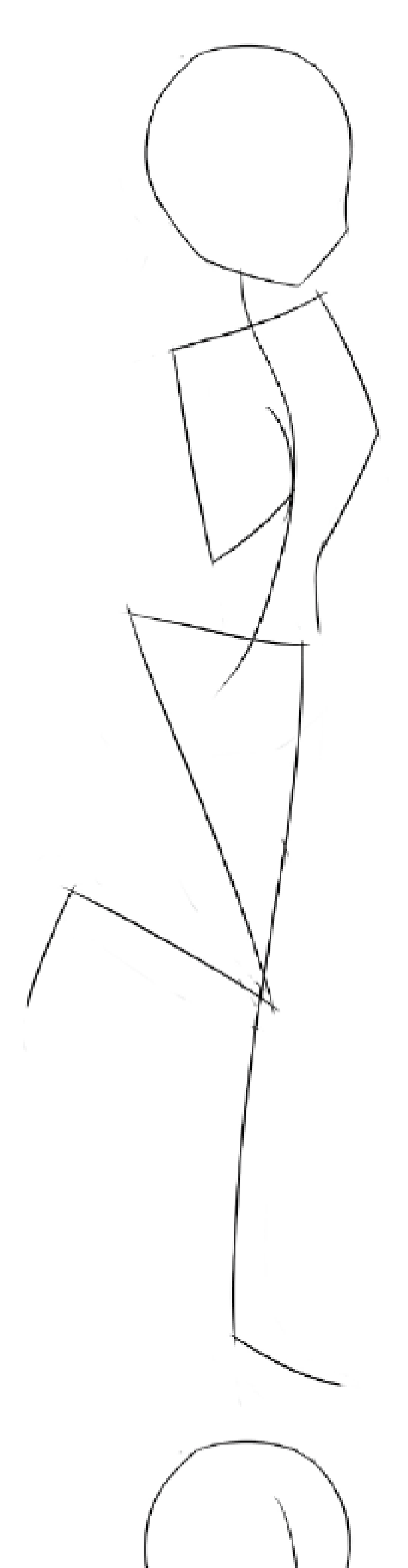


手上的针管也为人物增添了一些俏皮的感觉。手拿针管是护士装必备的搭配。

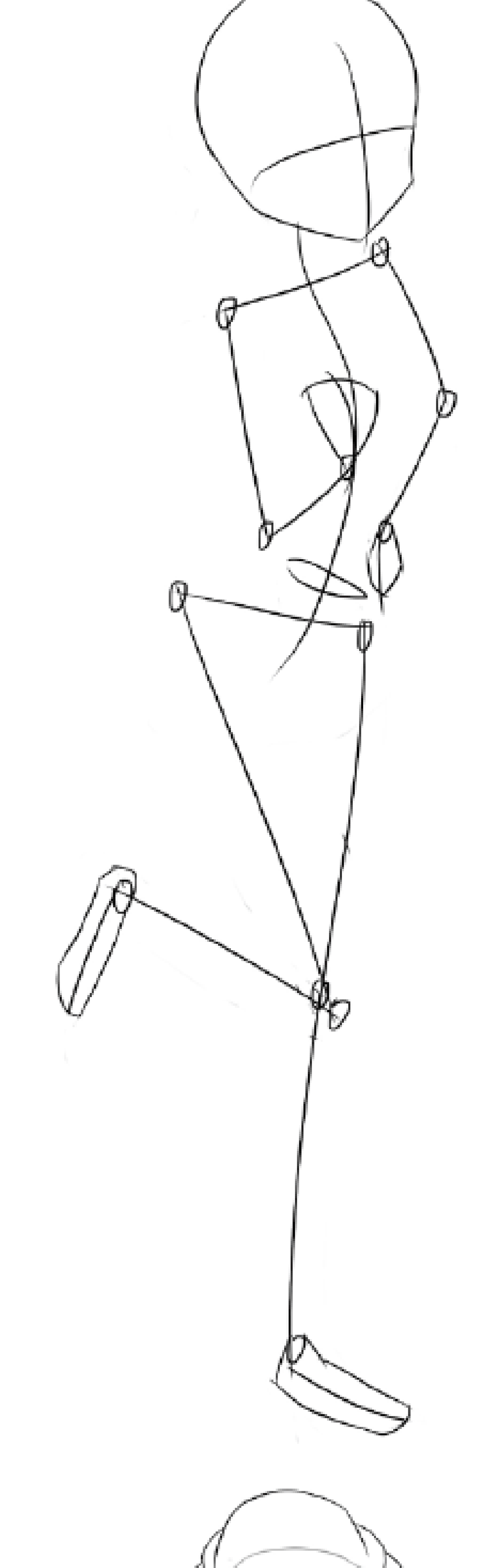
9.2.2　实战——警察装的绘制

职业装俗称工作服，一般形容上班族。职业装有很多类型，如警察制服等都是职业装，身着职业装使少女看起来更加成熟有魅力。

绘制草图



1 先要想好一个能表现出人物活泼性格的动作，用简单的动态线大致描绘出来。



2 为了方便对形体的把握，可以把身体的骨节点标示出来，并观察其比例是否合适。



3 绘制出人体的基本结构。这一步非常重要，将关系到人物形象的合理性与美观性。



4 在人体准确的基础上设计人物形象就显得比较简单，从轮廓着手，观察整体形象。

整理画面



5 根据草图绘制人物的头部，注意线条要流畅，要有粗细变化，这样人物看起来才有层次感。



6 刻画人物的身体服饰，给腰部的衣服添加褶皱，并绘制出鞋子的大体结构和衣服的装饰线。



7 为了使画面更加美观，为人物的服饰添加一层深色的固有色，丰富画面层次。



8 根据褶皱的变化，在服饰的背光部位添加阴影，增强画面的立体感和层次感。

9 整理画面，最终效果图完成。女孩的动作显现出来的个性，让整个画面可爱了许多。

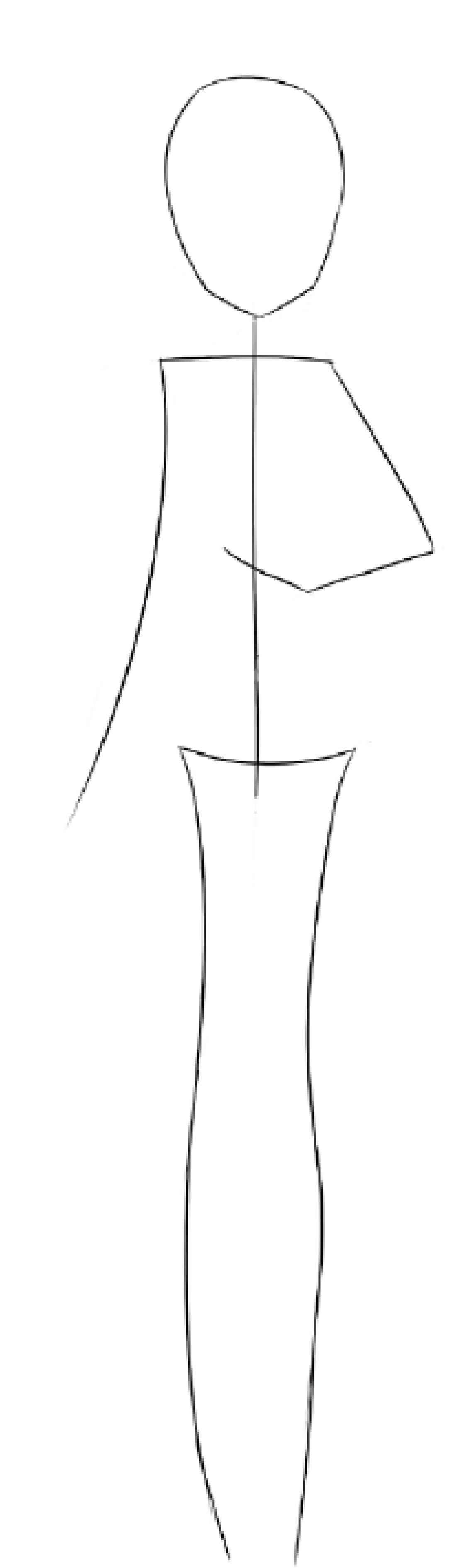
头上的帽子为人物增添了一些活泼的气质。

肩上的国徽和绳子，体现了警察装的特点。

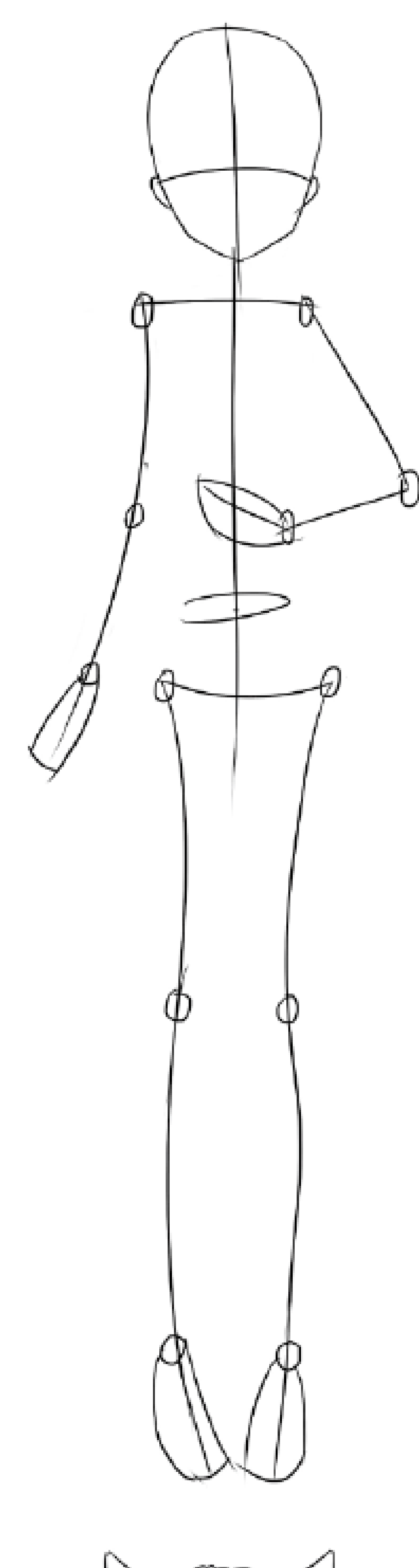
9.2.3 实战——女仆装的绘制

女仆装表现出的职业感要到位。下面介绍绘制女仆装的方法。

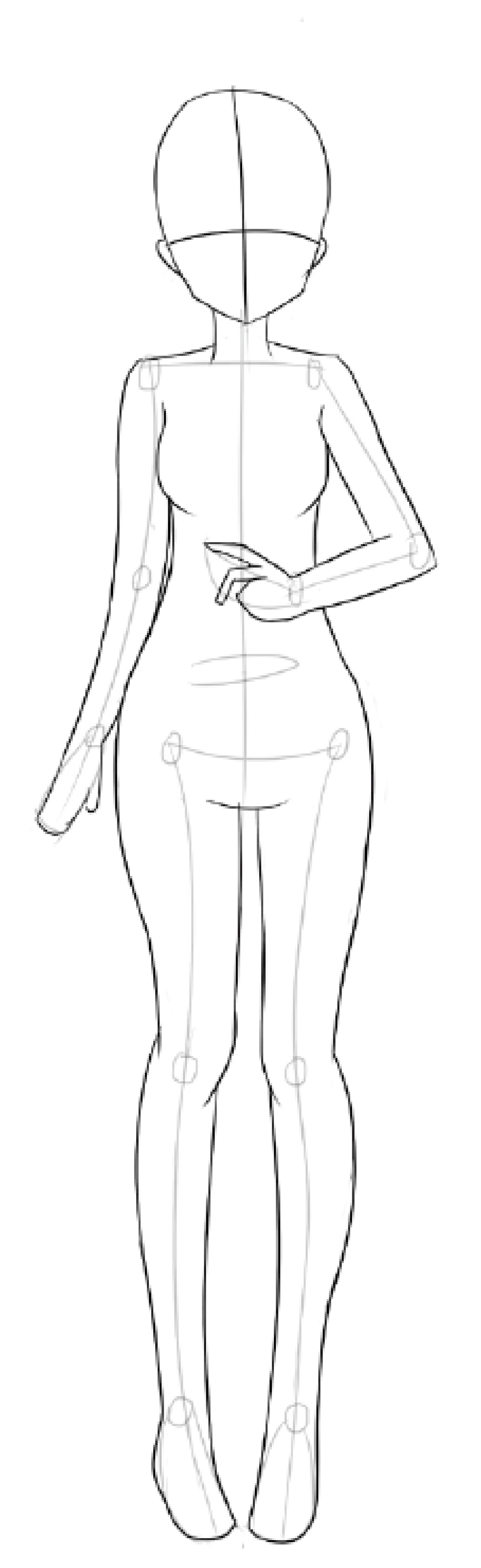
绘制草图



1 利用线条勾勒出人物的大致动作，并确定面部朝向。



2 根据人体比例确定人体关节点，比例要画准确。



3 根据之前定好的线条丰富人体，画出大致肌肉形态，完成人体的绘制。



4 给人体设计衣服，注意要根据结构来设计，尽量以长线勾勒，用线要放松。



整理画面



5 细化五官，刻画出人物晶亮的眼睛，并给头发添加细节，注意头发的层次感。



6 细化人物身体服饰，为女仆装添加褶皱，并添加装饰图案，使其更加精美。



7 给头发、衣服、围裙以及鞋子添加一层固有色，丰富画面层次。

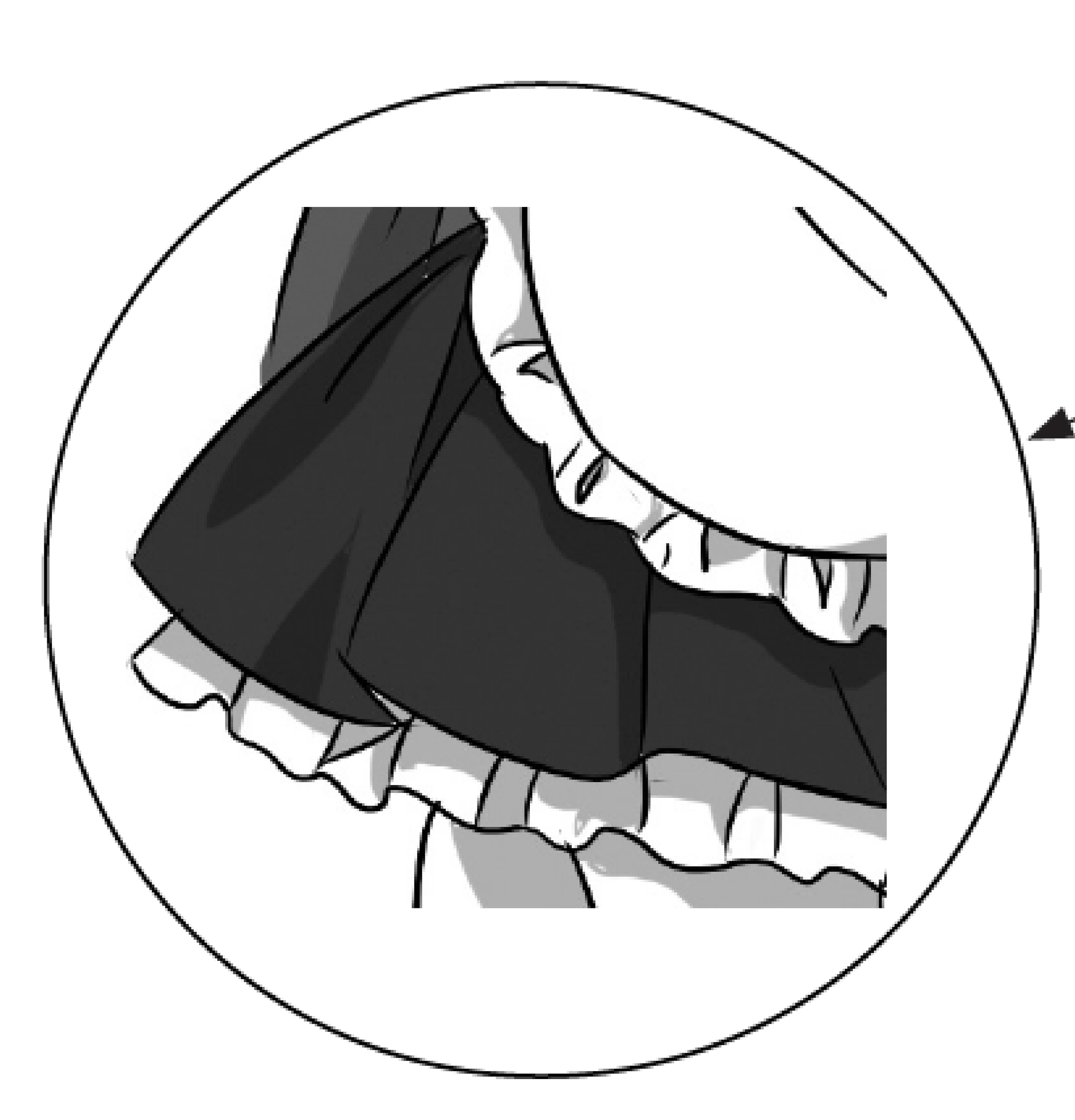


8 根据光源方向，在背光处添加阴影，使人物更有立体感，丰富画面。

9 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。一个身着女仆装的萌少女手放在腰前，好像正在思考着什么。



荷叶边围裙是女仆装的特色之一，漂亮的荷叶花边加上一点装饰，会使画面更加唯美。



裙子比较复杂，绘制阴影时，要注意裙子的褶皱，阴影也会有所变化。



9.3　萌少女特殊服饰

随着时代的进步，服饰类别的划分也越来越严谨，接下来就来看看几类特殊服饰的绘制方法和技巧。

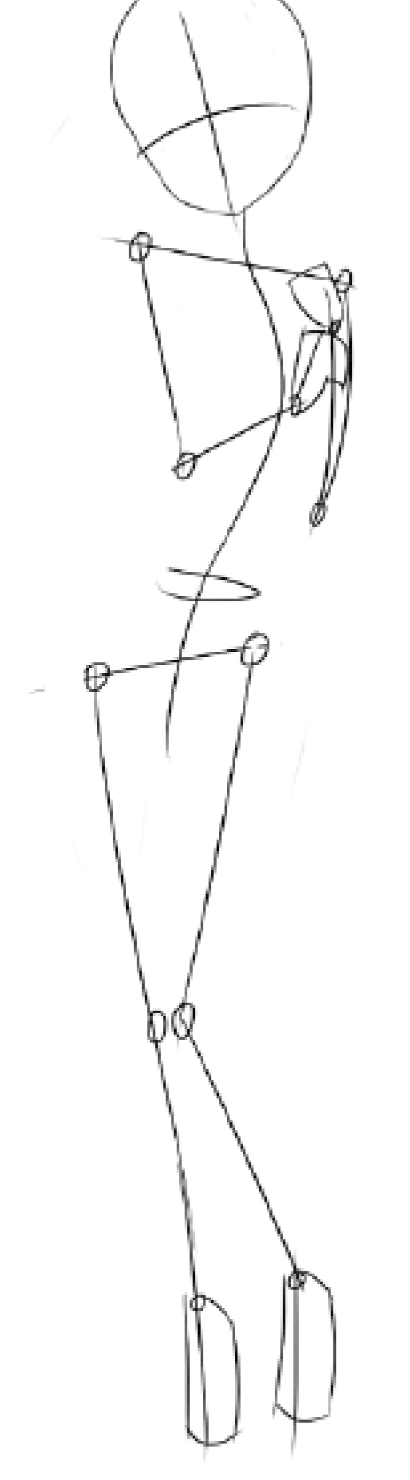
9.3.1　实战——旗袍的绘制

旗袍通常指当代中国的女性礼服式样。旗袍起源于满族服装。20世纪上半叶有过大幅度改进，成为“中华民国”时期都市女性的主要服装。

绘制草图



1 先想好一个比较优美的角色的大致动态，用动态线简单地勾勒出来。



2 将人体骨节点标示出来，以便作画时把握好人体比例的准确度。



3 根据之前定好的线条丰富人体，画出大致肌肉形态，完成人体的绘制。



4 继续给人体设计形象，注意整体的美观性，这一步不需要太多细节。

整理画面



5 刻画出人物的头部，绘制出人物的五官，并给人物的头发添加层次，完善发型。



6 详细刻画人物的旗袍，给旗袍绘制些装饰性的花纹，使其更加精美。



7 给人物添加固有色，较深颜色的头发，给人稳重的感觉。贴身的旗袍包裹着少女的身体，使少女显得娇小玲珑。

8 确定光源，给人物绘制阴影。根据衣服的褶皱和光源，在暗部给人物添加阴影。



9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。一位打着雨伞、穿着旗袍的妙龄少女缓缓走来。

给领口上加上几道鲜艳花边，是旗袍的重要特点。

旗袍是带有中国特色，体现西式审美并采用西式剪裁方法设计的时装。旗袍上的花纹，是体现中国特色的突出特点。

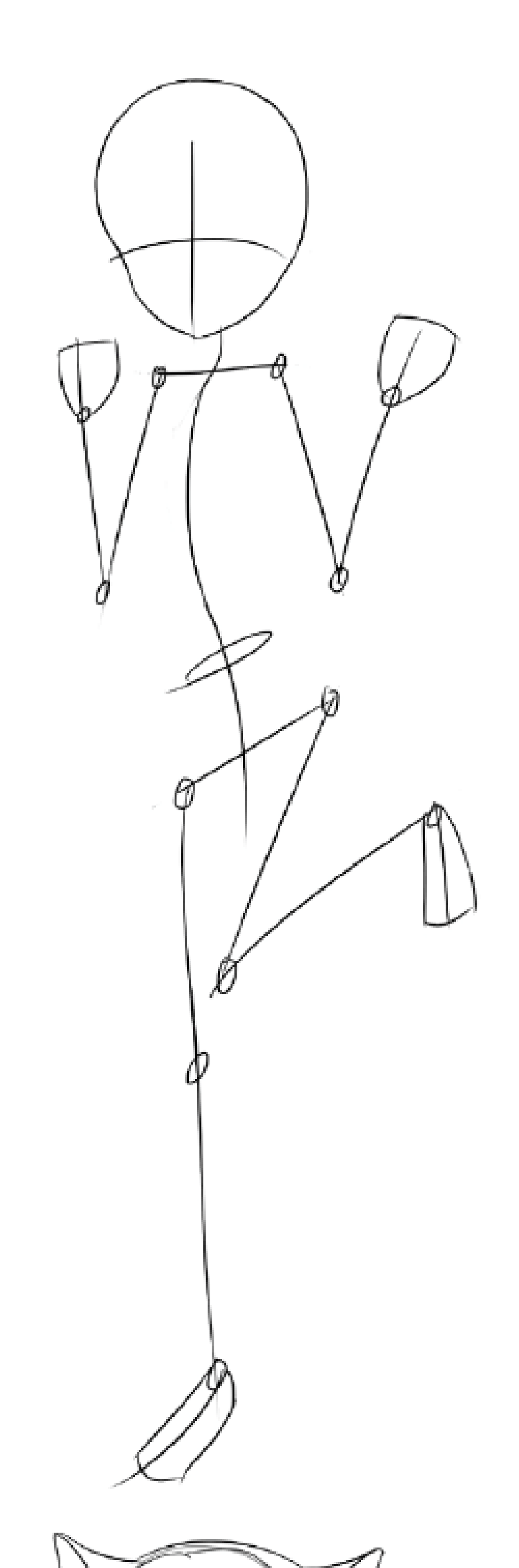
9.3.2 实战——和服的绘制

和服是带有日本民族特色的服装，繁多的款式、花色和质地显得服装华丽而不失典雅。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出人物活泼的站立姿势，确定人物的大概姿势，以便后续的绘制。



2 用十字基准线确定五官位置，并用圆圈表现出人物的关节部位，以便后续绘制人体结构。

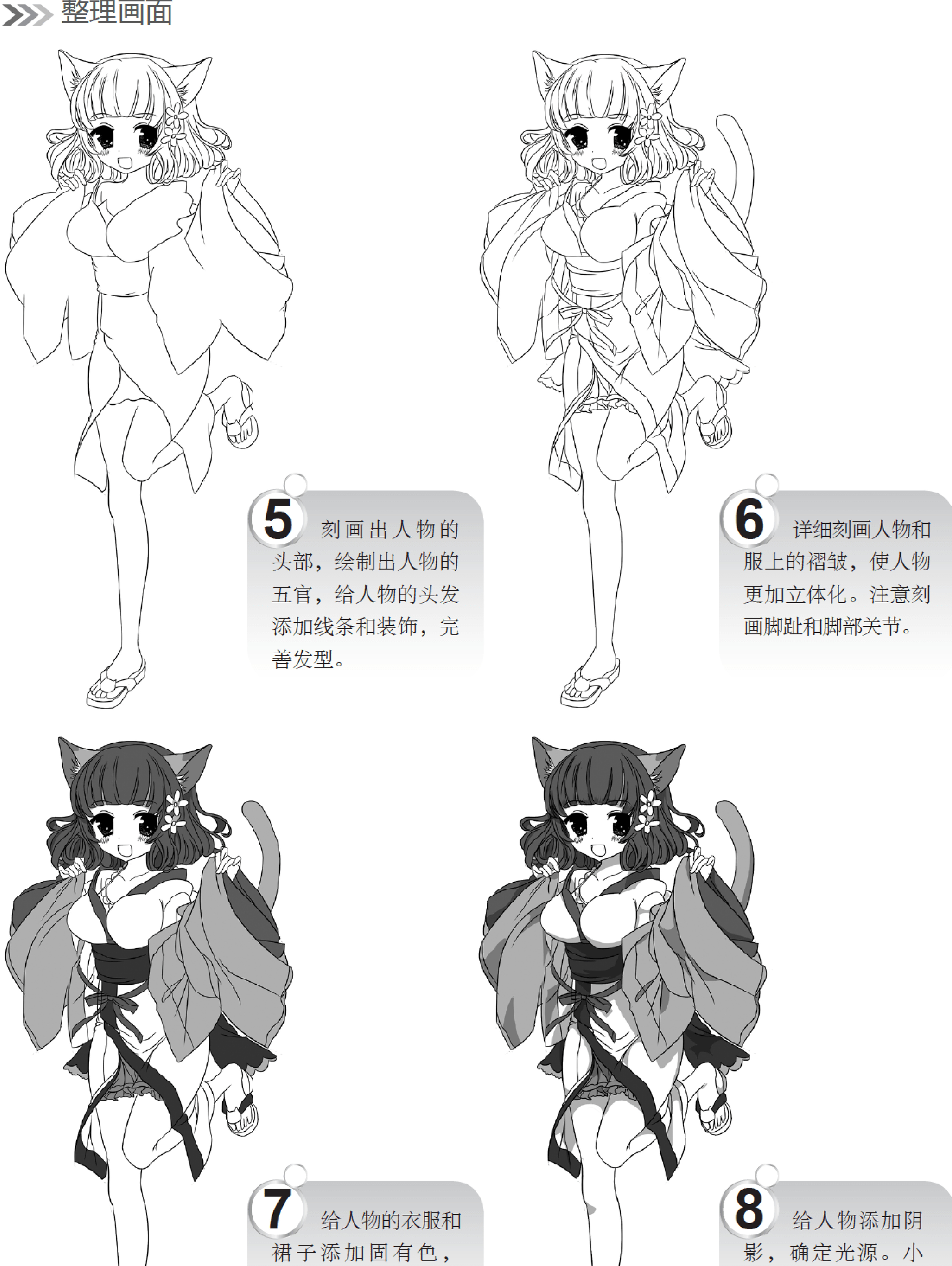


3 根据身体的动态结构简单地勾勒出人物的身体结构。本例中女子的身材显得比较丰满。



4 根据人物的身体结构给人物绘制出头发和衣服的大体轮廓线。

整理画面



5 刻画出人物的头部，绘制出人物的五官，给人物的头发添加线条和装饰，完善发型。

6 详细刻画人物和服上的褶皱，使人物更加立体化。注意刻画脚趾和脚部关节。

7 给人物的衣服和裙子添加固有色，增强整个画面的层次感。

8 给人物添加阴影，确定光源。小腿向后弯曲都会有阴影。

9 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。女孩小脸泛着淡淡的红晕，小腿抬起，眼睛凝视着前方，显得极为可爱。



头上的小花也为人物增添了一些活泼的气息，小花是萌少女常用的搭配饰品。

宽大的腰带和特色的蝴蝶结，让和服的味道更加浓郁。

9.3.3 实战——战斗装的绘制

在机战、科幻等类型的漫画中经常会出现战斗的美少女，这时候需要一套合适的战斗装来突显出人物的身份。下面就来介绍一下美少女战斗装的画法。

绘制草图



1 用线条简单地勾勒出人物的大体姿势。一只手高举到侧歪着的头部，双腿交错着前进。



2 根据线条绘制出人物的身体结构。注意人物的肩膀结构要表现正确，因为弯曲的臂膀使左肩变得较短。





3 绘制出人物的大致外形样式，飘舞的头发和宽大的裙摆使人物的身份更加特殊。

4 细化衣服的款式，荷叶边使人物看起来更加华丽高贵。添加武器后的人物更加突显出特殊的身份。

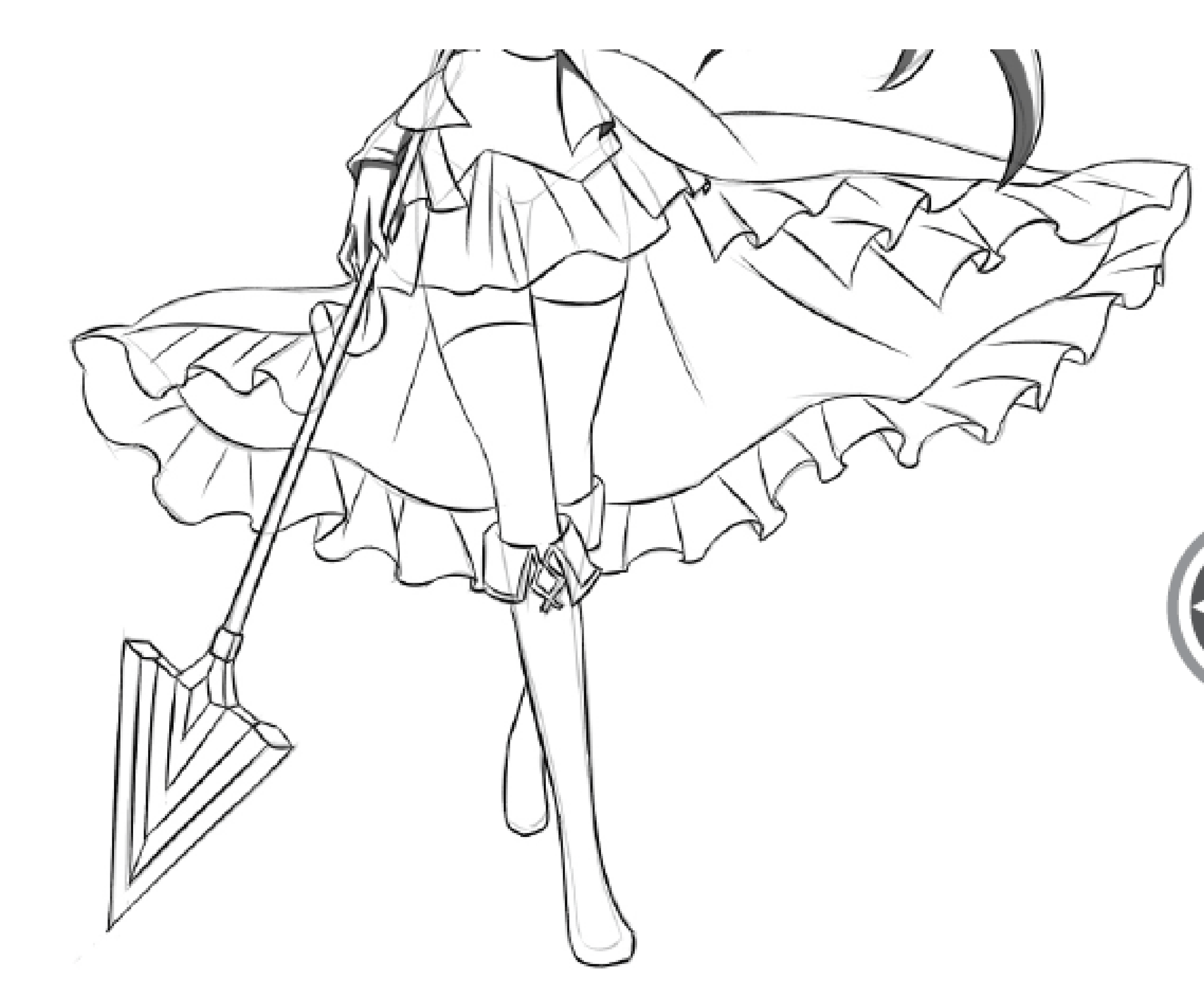
整理画面



5 飘舞的头发使人物更加有动感，为了更加自然地表现这种动感，绘制头发的线条要流畅，每缕头发的样式都要不一样。

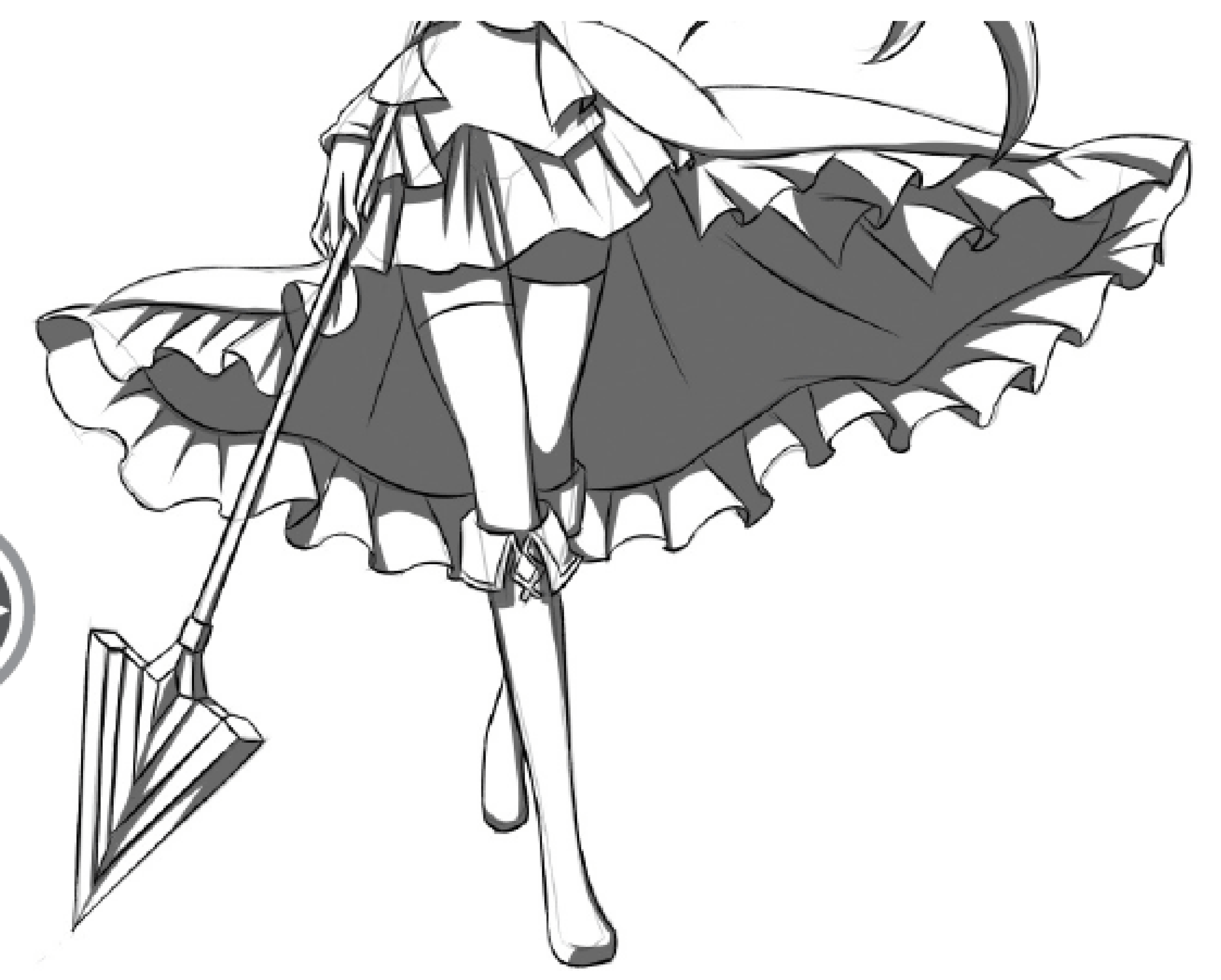
6 添加阴影效果，给头发的内侧布满阴影，突显出刘海与头发的层次感，给胸部下面添加一些阴影，使人物的立体感增强。

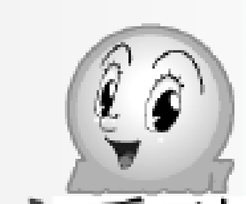




7 宽大的荷叶裙摆和翻边的长靴使人物的服饰看起来既华丽又精致，手中的武器体现出人物的特殊身份。

8 裙摆内要布满阴影效果，让短裙摆与大裙摆的空间层次感更加明显。





9

擦去多余的线条，最终效果图完成。漫画中不同类型、不同种族都会有不一样的战斗装。因为各种因素，美少女的战斗装也千变万化。

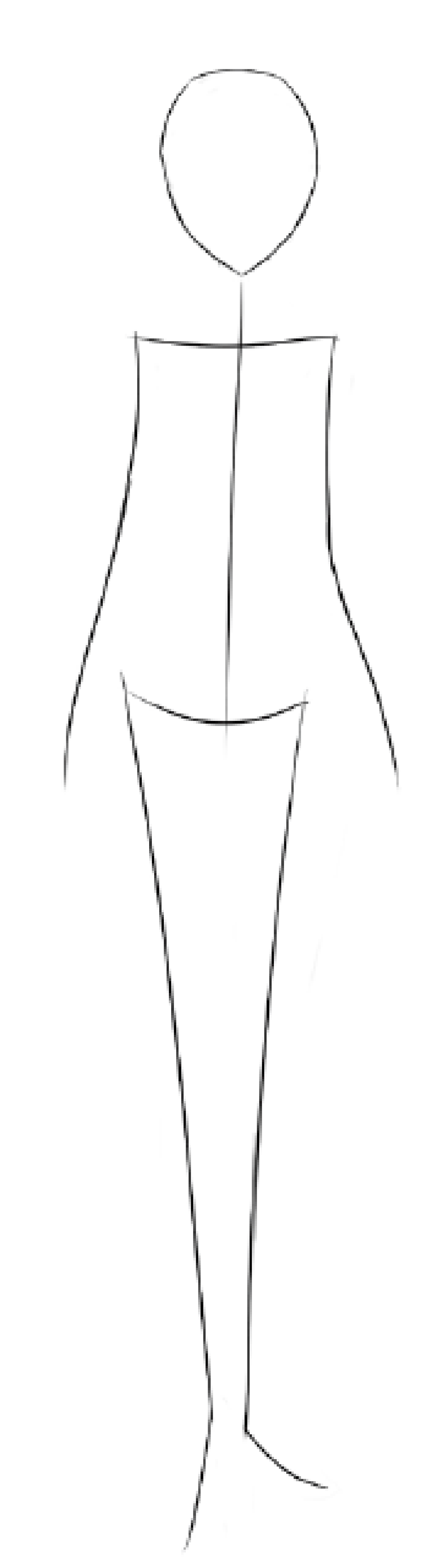
因为左手臂的抬高，使原本拉伸的褶皱线条的走向改变了方向，所以形成了一定的弧度感。

荷叶边的起伏度比较大，绘制时一定要注意褶皱的层叠空间感要明确，这样看起来才会逼真。

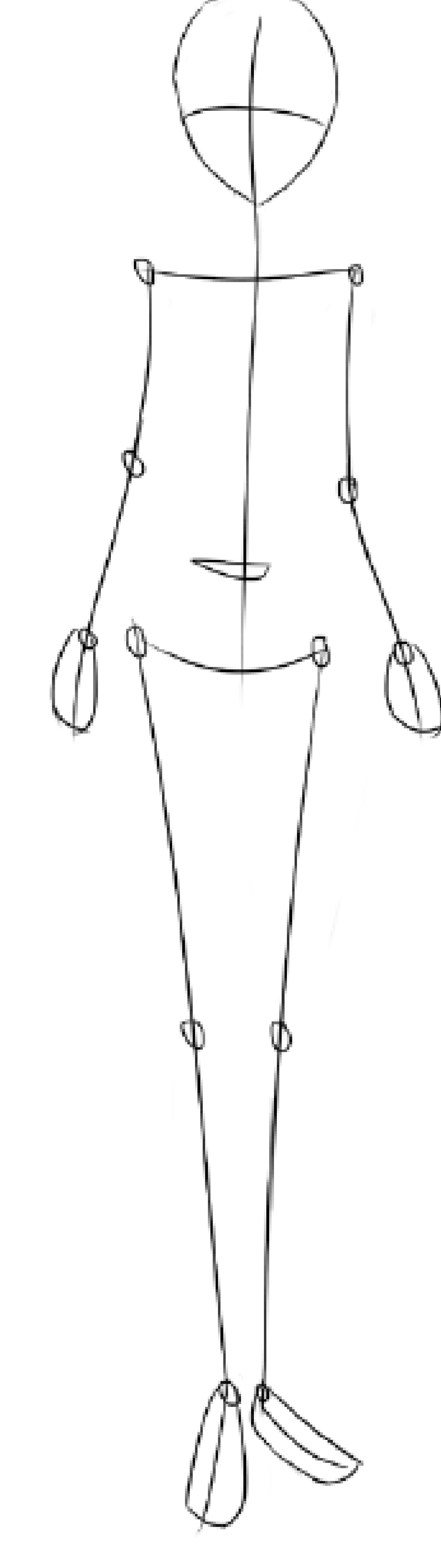
9.3.4 实战——公主裙的绘制

公主裙的款式是比较华丽和高贵的，动漫中通常适用于贵族小姐一类的人物形象。甜美可爱的公主装当然少不了荷叶边和大蝴蝶结这种可爱的装饰元素。

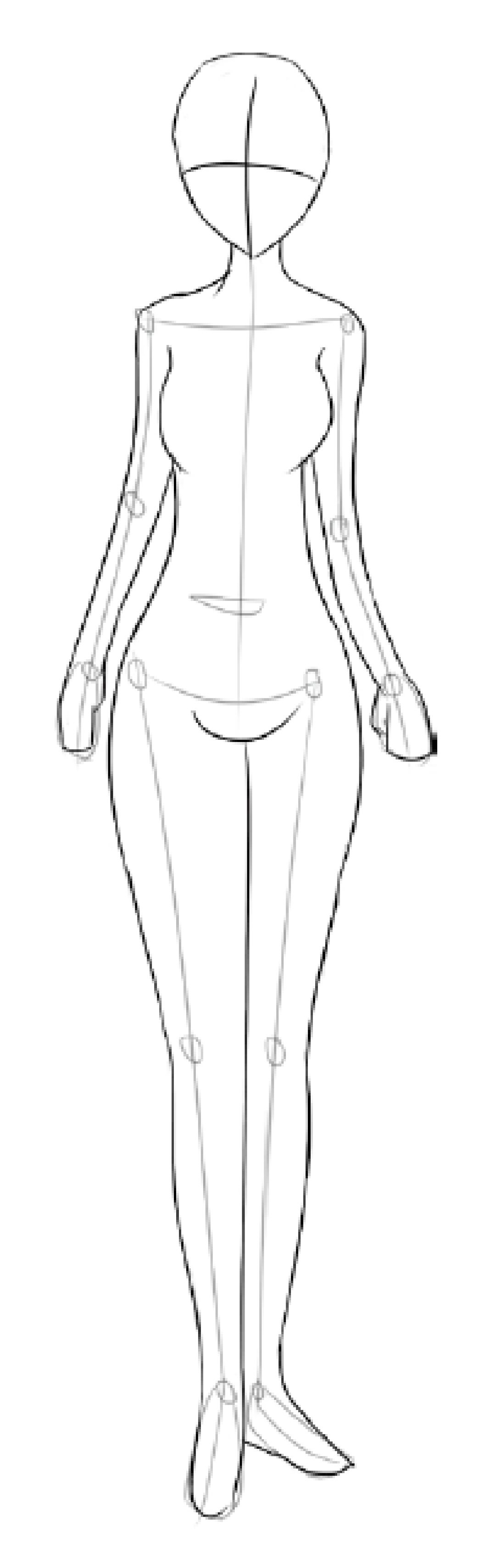
绘制草图



1 画出人物的基本动态线，可以看出本例是一个很平常的站姿。



2 把身体的骨节点标示出来，观察比例是否正确。





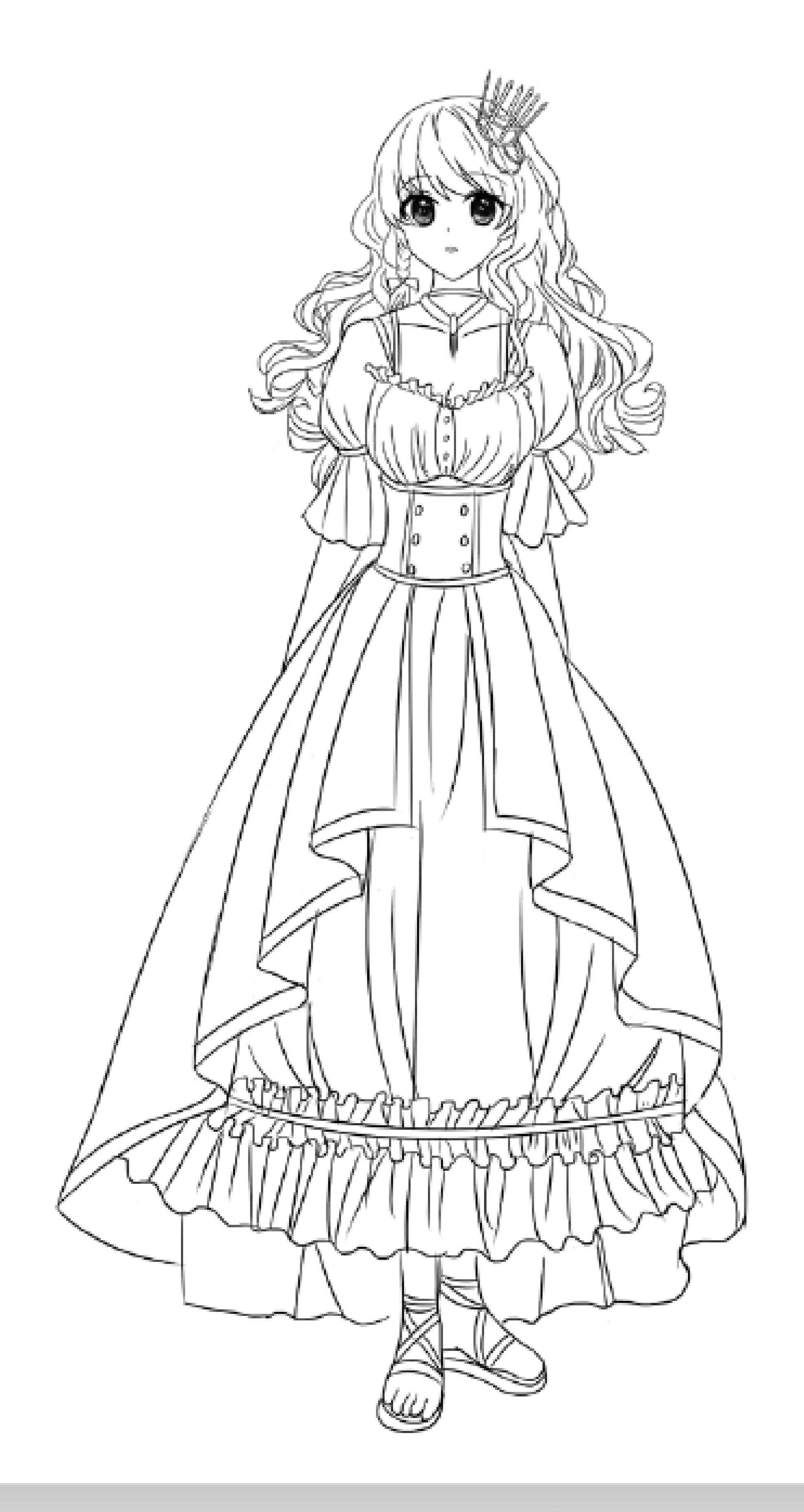
3 绘制出人体的基本结构。这一步非常重要，人物要画得饱满生动。

4 设计出人物的形象，大致画出发型和服饰，要注意画面的整体性。



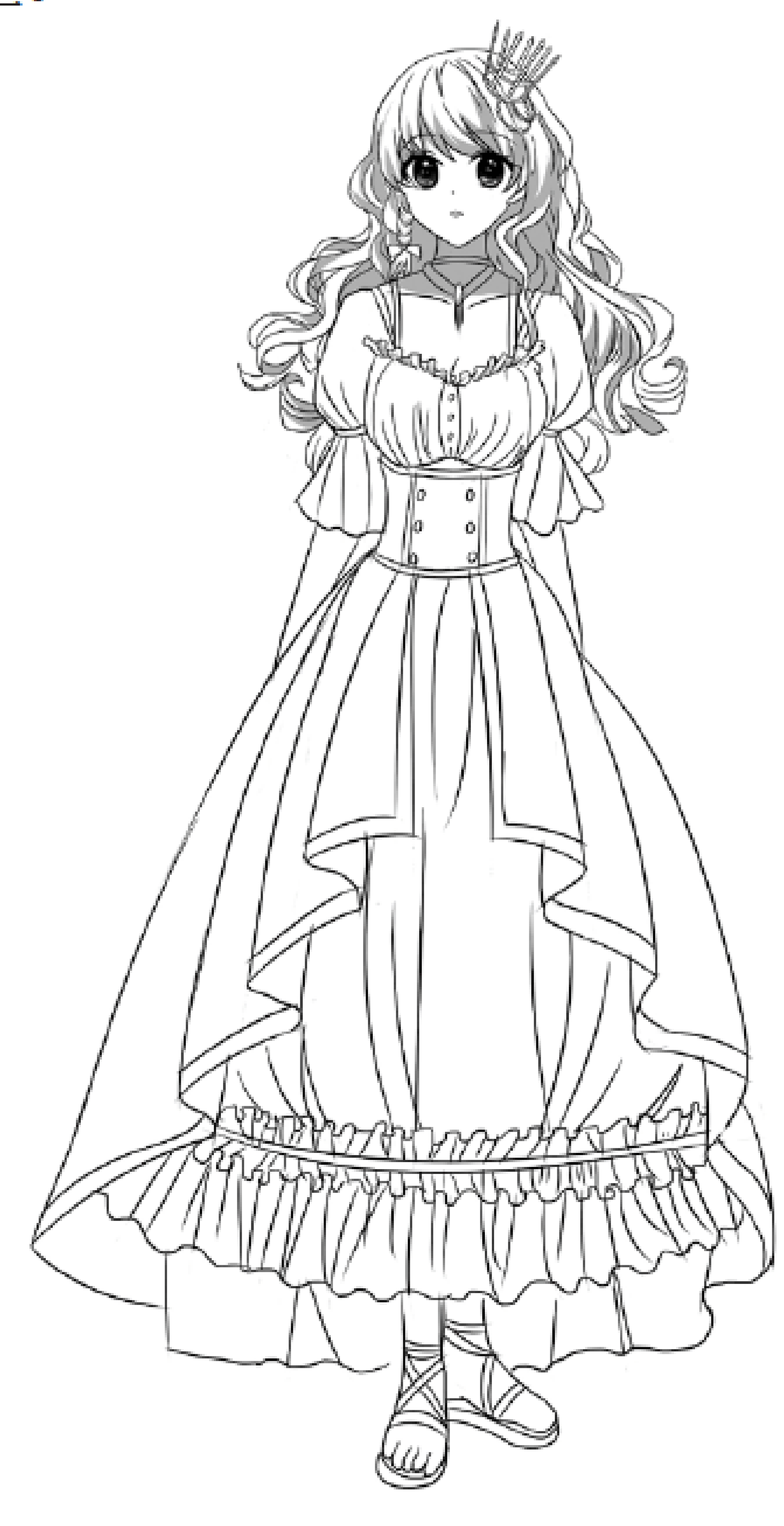
整理画面

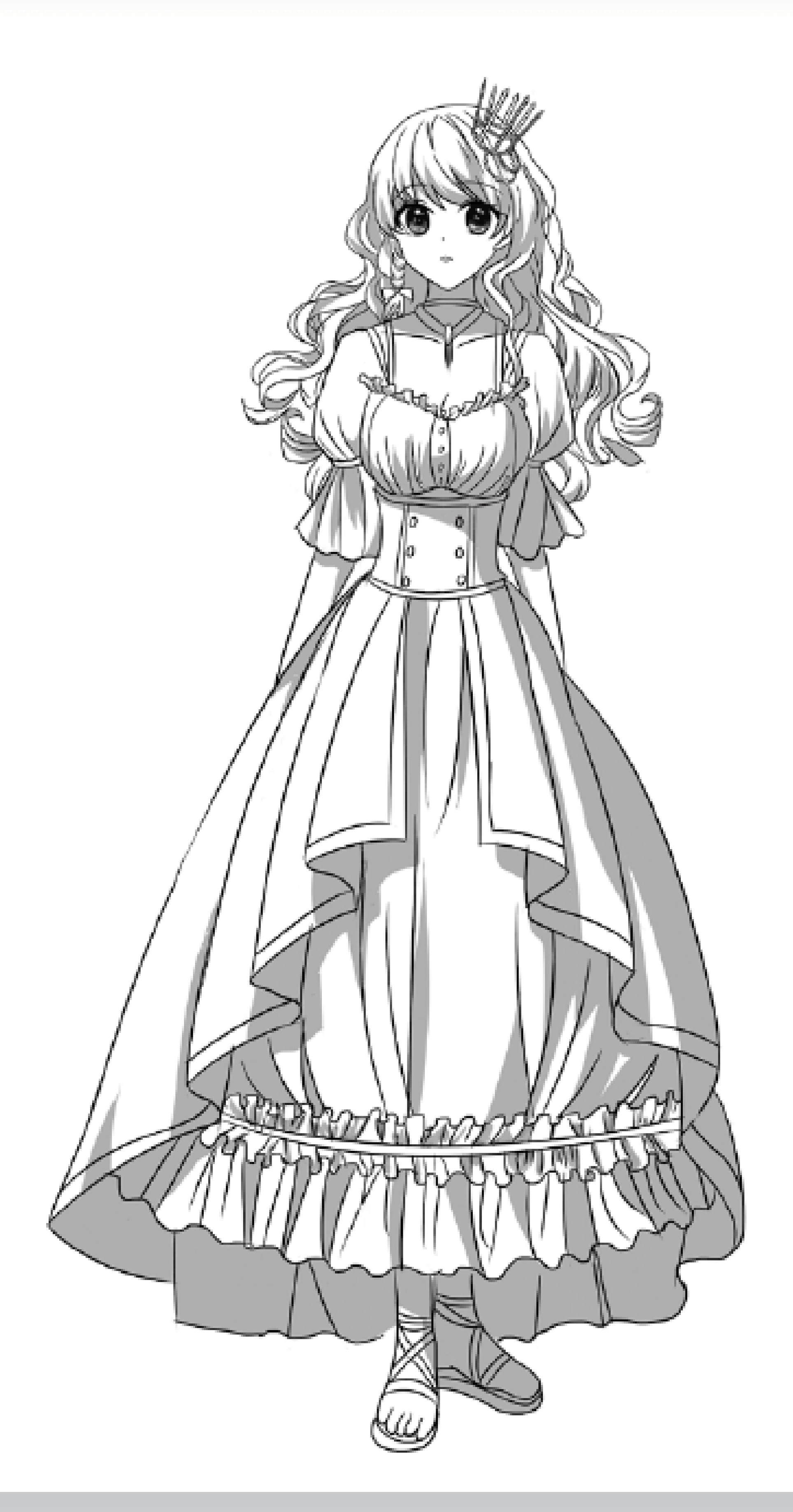




5 开始绘制头部，加深眉毛、眼睑、瞳孔，点上高光，并给人物的头发添加线条，完善发型。

6 详细刻画人物的衣服，使人物更加立体化，加深层次，画面更加丰富饱满。

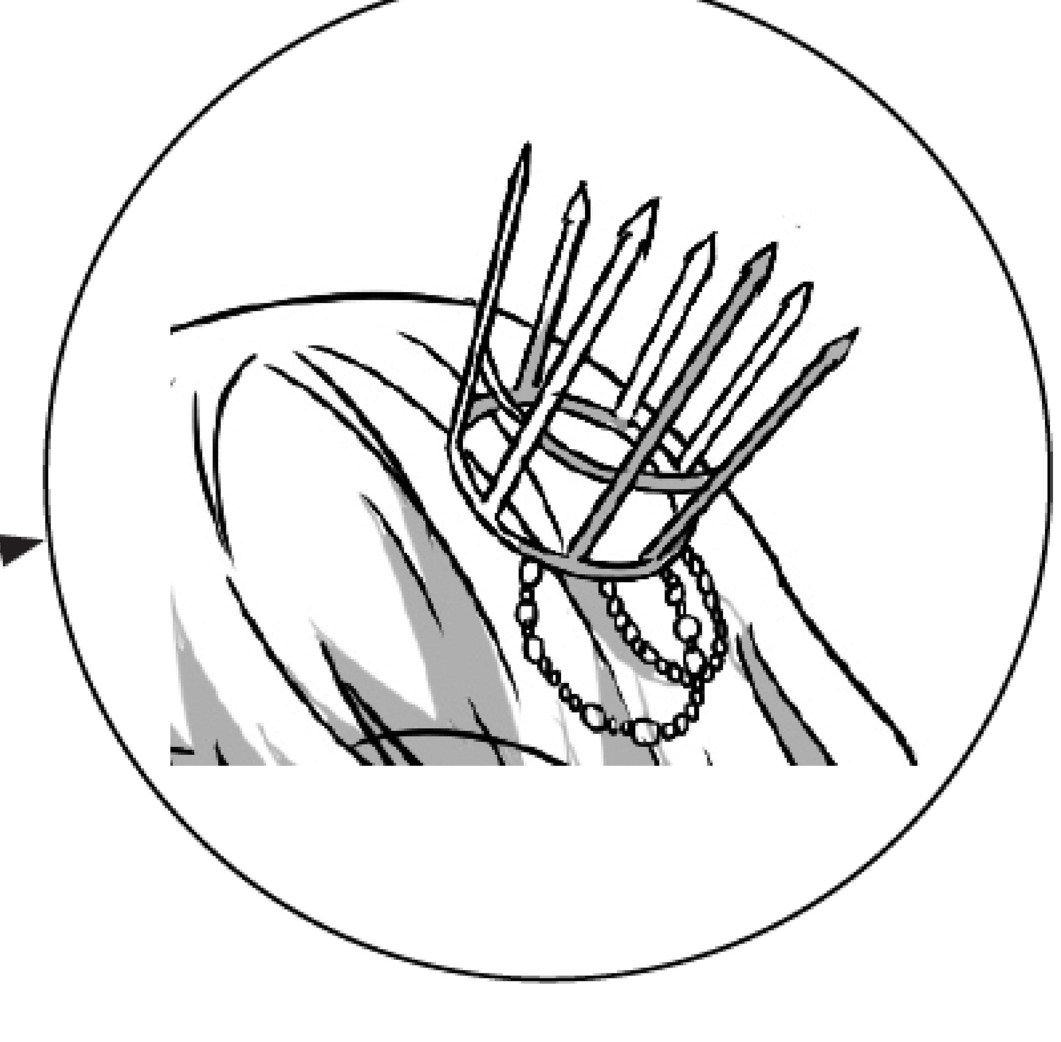




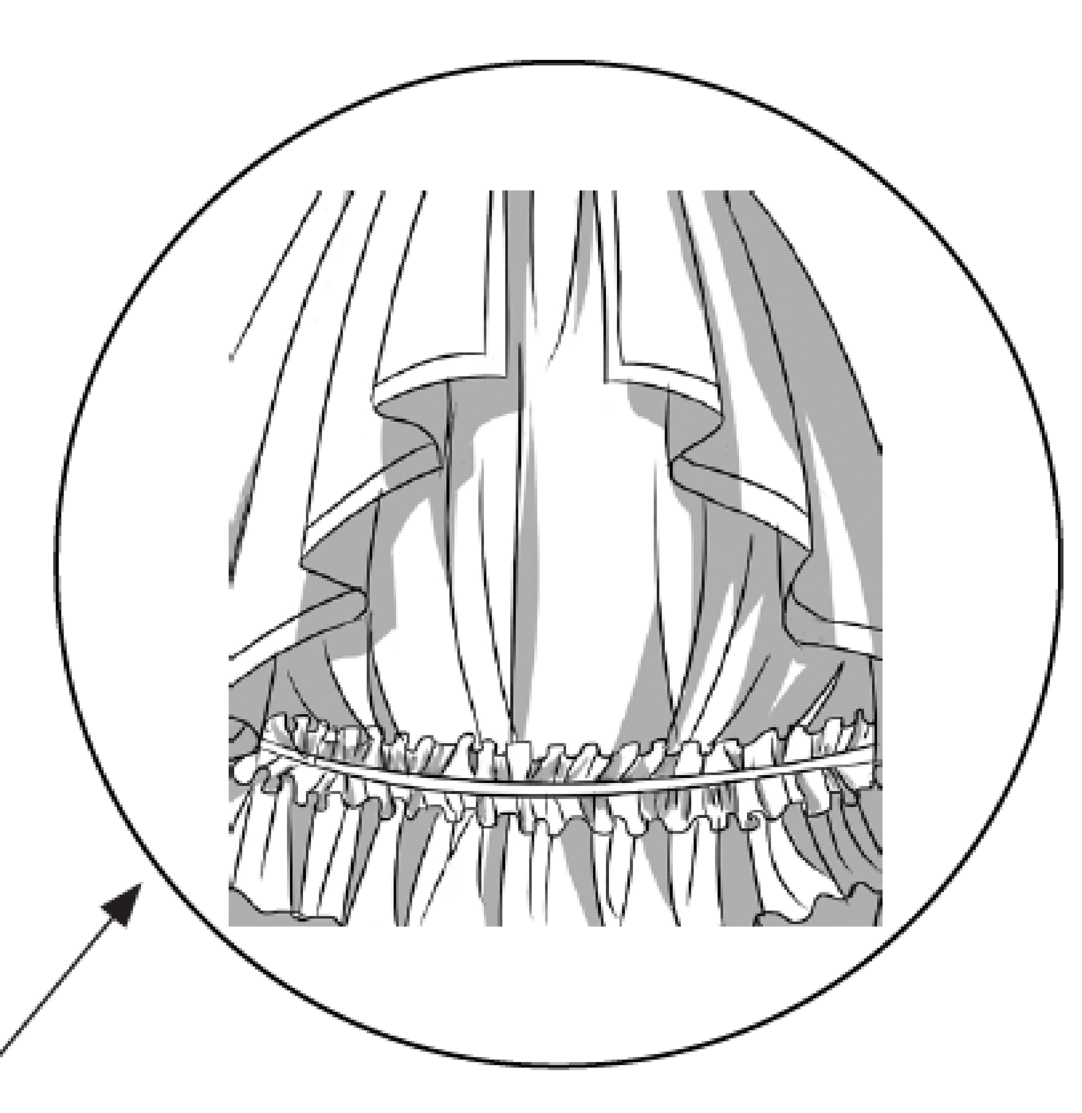
7 给人物的整个头部添加阴影。绘制阴影效果时，要根据人物头发的层次进行添加，这样阴影就会显得舒适自然。

8 配合头部，统一光源，给天使的身体添加阴影，一袭裙尾飘摆在身旁。注意要表现出裙子的柔软，线条要流畅。

9 整理画面，擦掉多余的线条，最终效果图完成。一个气质高贵、穿着华丽的萌公主优雅地展现在眼前。



华丽的皇冠是公主的象征，代表美丽与尊贵。



美丽的蓬蓬裙很美观，褶皱比较多，也比较复杂，但只要按步骤来，绘制起来就会比较轻松。

第10章 角色组合设计绘制技法



本章主要讲解唱歌的女孩、坐姿小正太、可爱的猫女这3种不同的角色的绘制，以及双人构图、三人构图、四人构图的3种构图案例来进行综合练习，使读者迅速地掌握单幅萌系少女的绘制方法。希望读者熟练掌握。

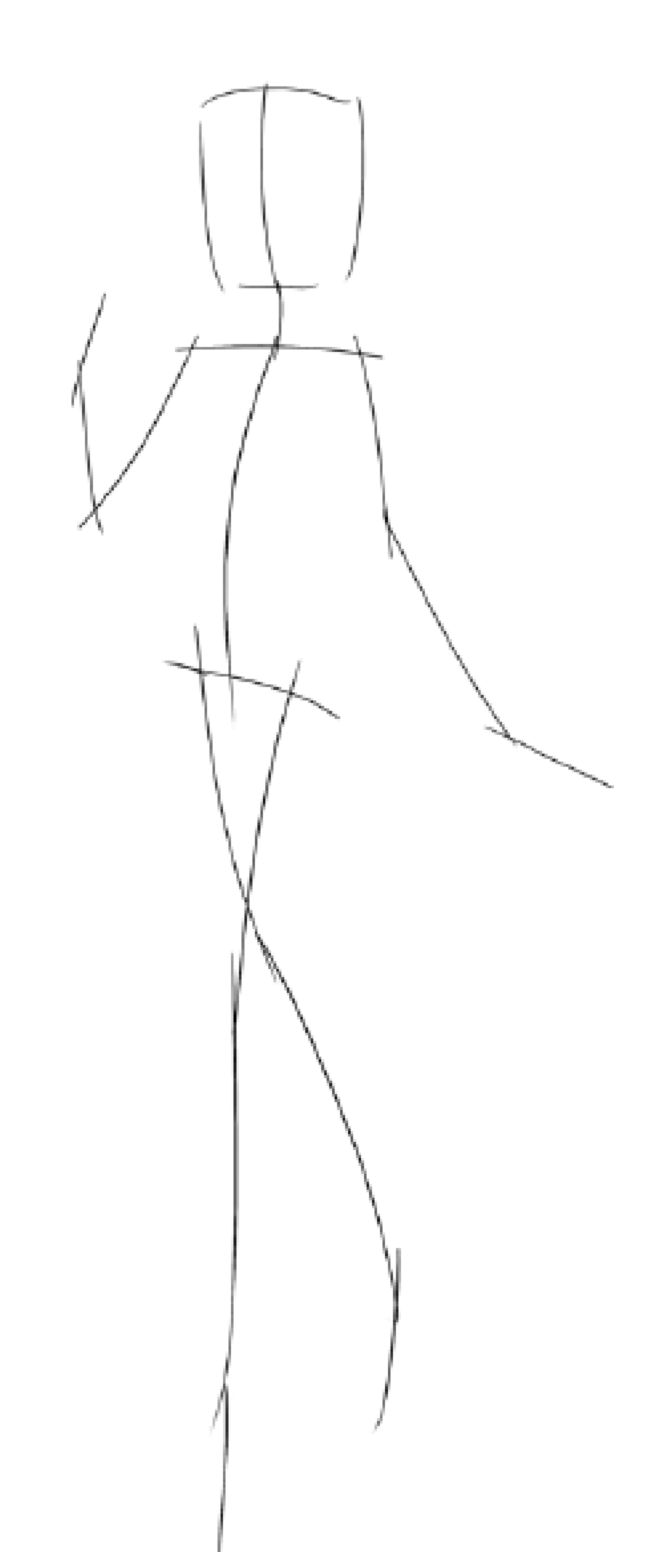
10.1 萌系人物角色设计

一本完整的漫画故事由各种不同的角色构成，本节以3个比较常见的角色为例，结合前面所学的知识来创作自己喜爱的人物。

10.1.1 实战——唱歌的女孩

唱歌时的动作和神情能够表现出一个人的性格特点。下面绘制的是一个身着蓬蓬短裙，一头个性短发，爱唱歌的萌系美少女。

绘制草图



1 用线条勾勒出人物走动时的动作和一只手握着麦克风的姿势。



2 沿着人物的线稿，将人体轮廓勾勒出来，确定人物在画面中的位置。



3 在身体的基础上绘制出人物的外形样式，一头短发，身着短裙，手戴精巧的手套，脚穿短靴。

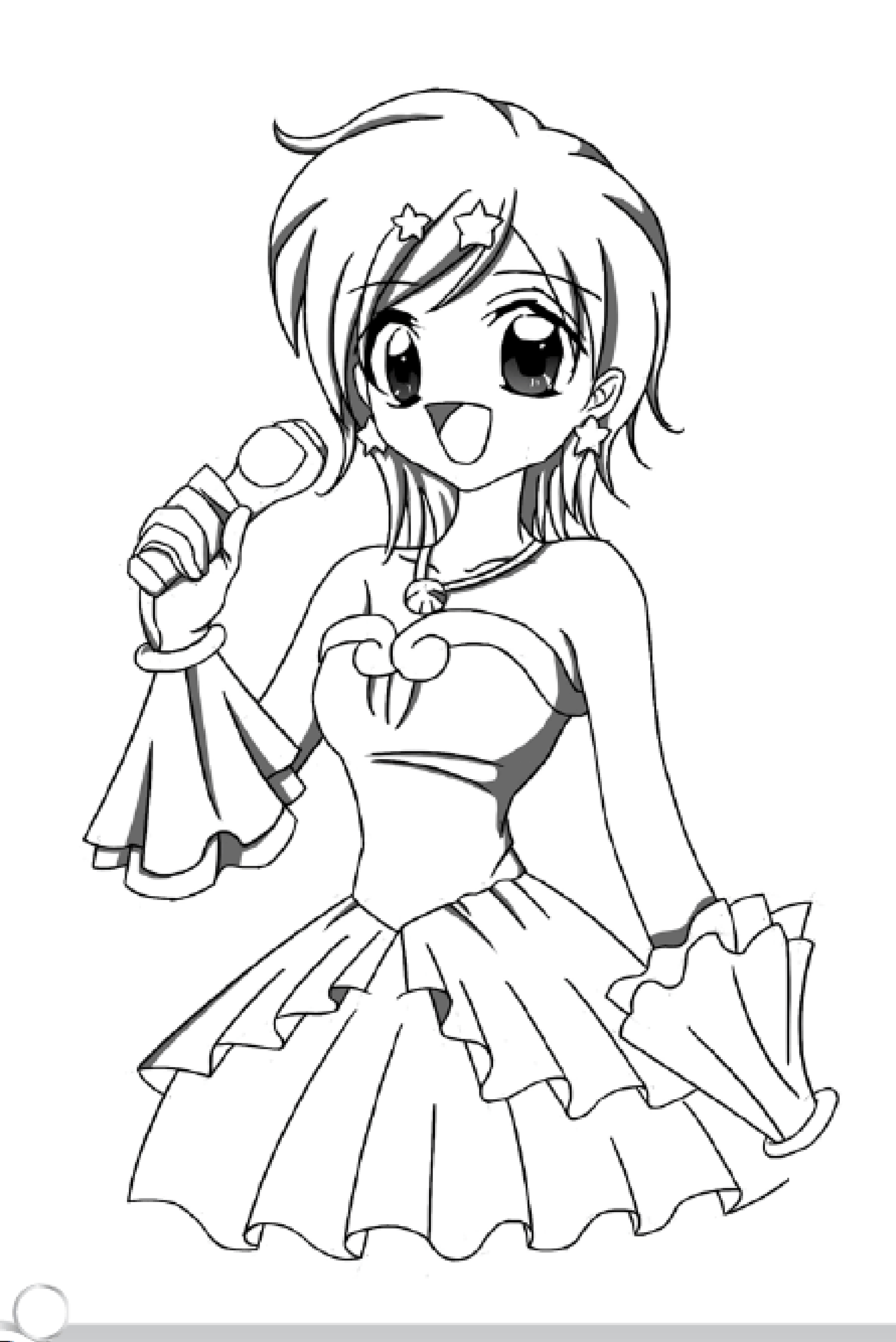


4 细化人物，给头发添加线条，使头发层次感加强。给衣服添加褶皱和花纹，使衣服更加精致。



整理画面





5 根据草图绘制人物的头发和上半身。注意头发的绘制，线条要流畅，每缕头发都要不一样。

6 绘制阴影，整体阴影偏下方。每缕头发都要绘制阴影，刘海在人物的额头上投下的阴影也要绘制出来。

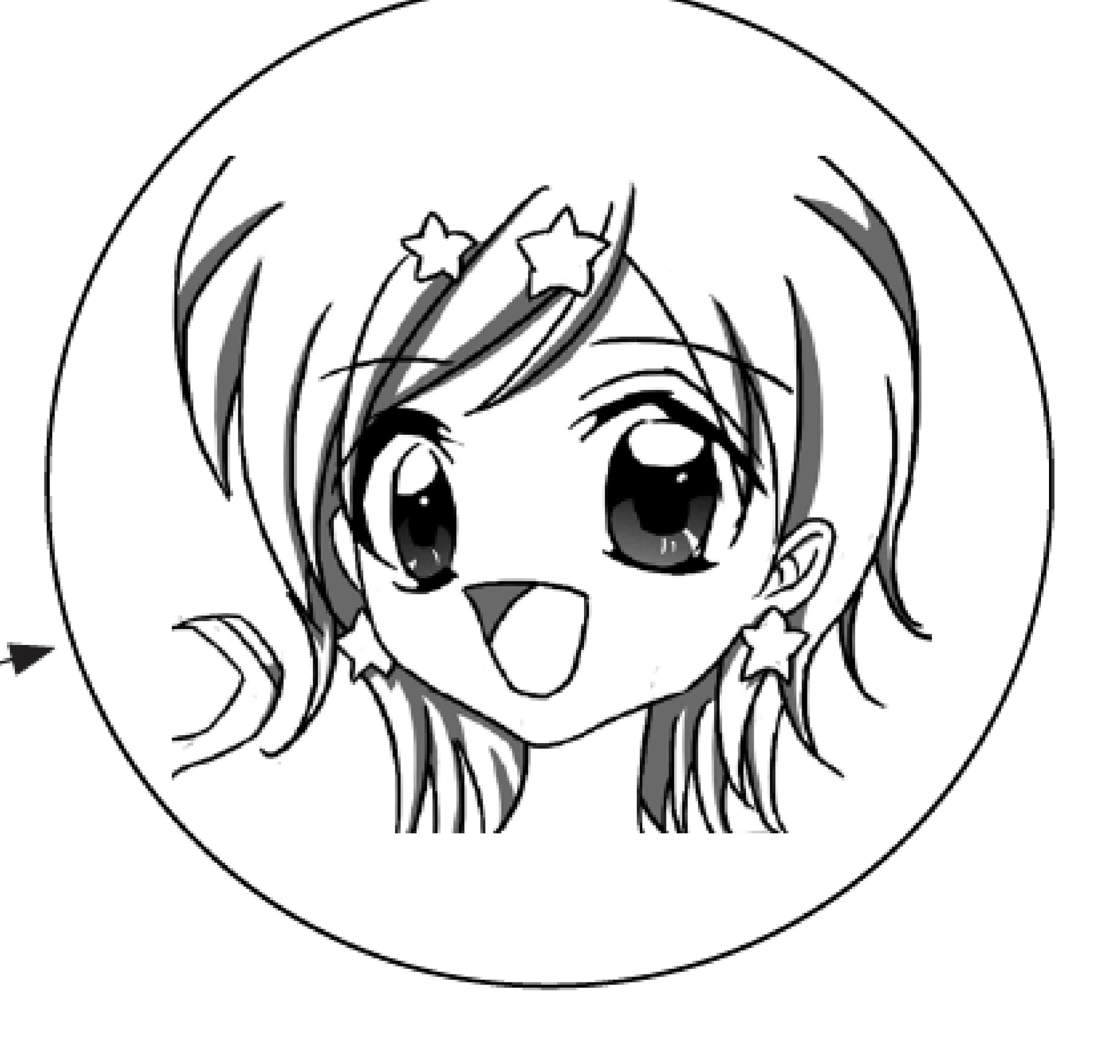




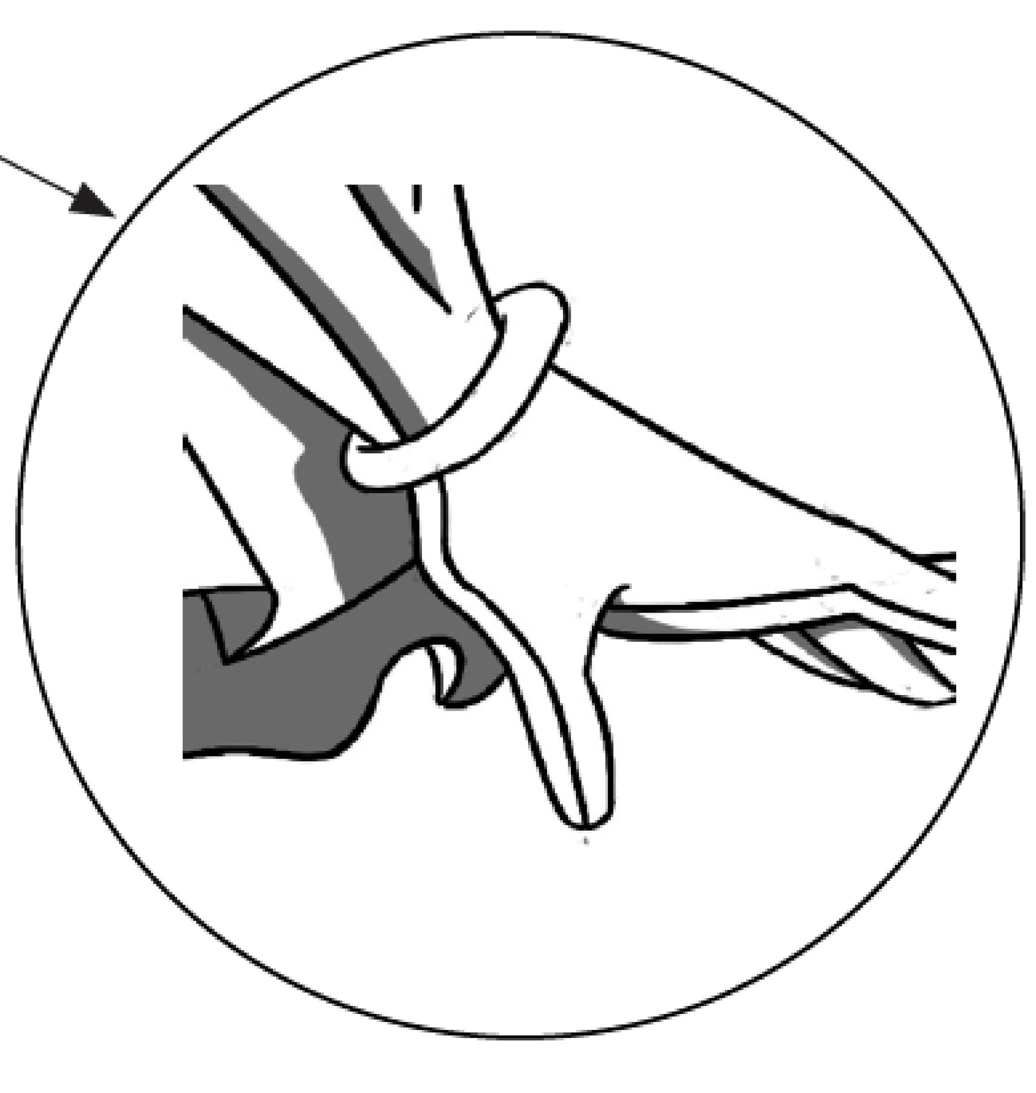
7 刻画出人物的下半身，注意线条的流畅度和粗线变化，轮廓线条要清晰，裙摆的褶皱要表现正确。

8 绘制人物下半身阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时使人物裙摆的层次感更加分明。

9 整理画面，最终效果图完成。这是一个唱歌的美少女，手握着麦克风，一头清爽的头发，睁着大眼睛，表现出人物活泼开朗的性格。



清爽的短发女，别着两个小巧的五角星发卡。固定刘海的走向，绘制同样的耳环，统一整体的造型风格。



合理处理手套花边和裙摆之间的阴影，更能体现出手套花边和裙摆的蓬松感。

10.1.2　实战——坐姿小正太

下面绘制的是一个坐姿小正太，一头个性短发，伸出可爱的剪刀手，显得非常可爱活泼。



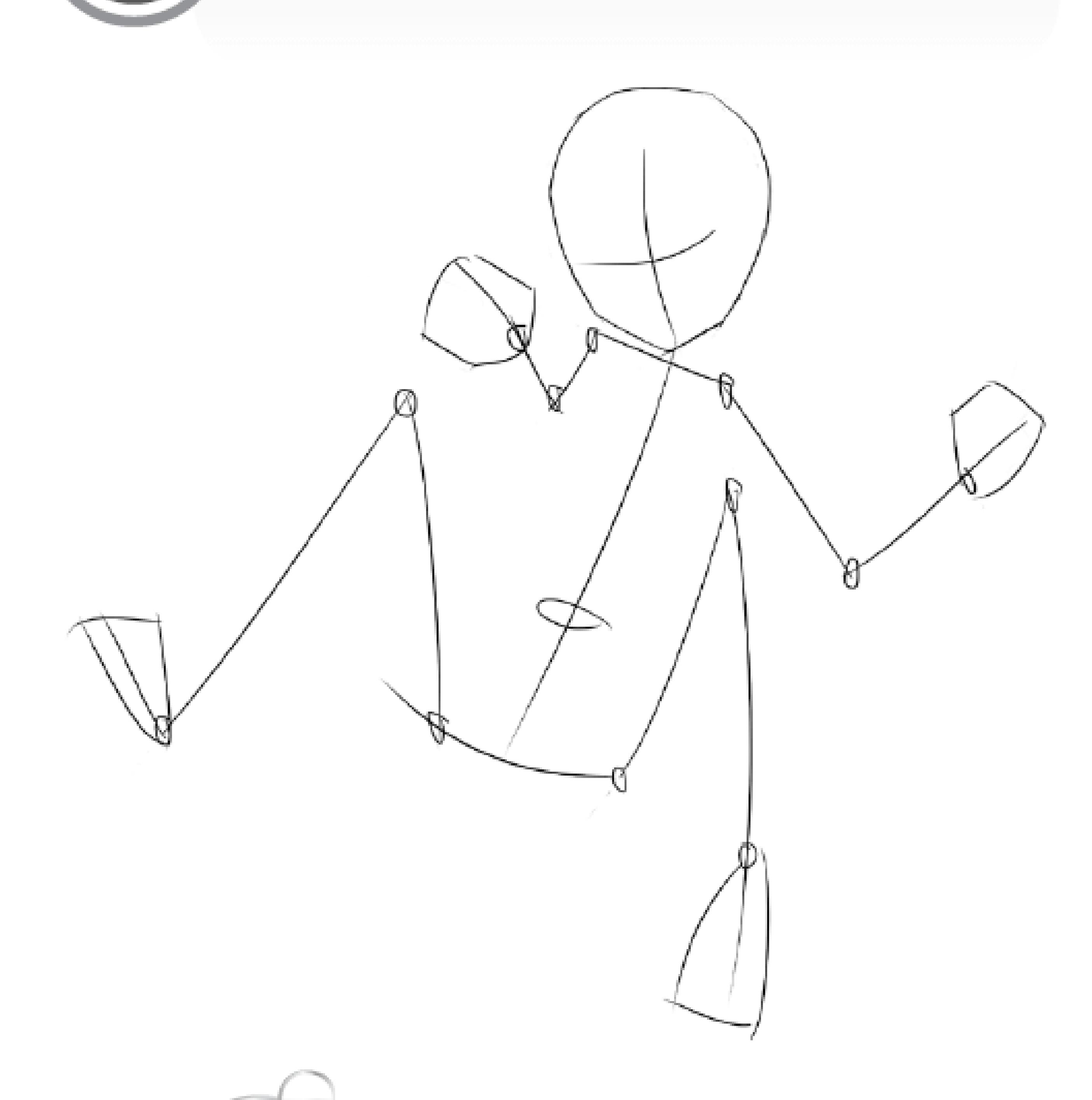
绘制草图



1 想好一个能表现出人物活泼性格的动作，用简单的动态线将其大致描绘出来。

2 为了方便对形体的把握，可以把身体的骨节点标示出来，观察比例是否正确。





3 接着绘制出人体的基本结构。这一步非常重要，这将关系到人物形象的合理性与美观性。

4 在人体准确的基础上设计人物形象就比较简单，从整体着手，观察整体形象。





整理画面



5 根据草图来绘制人物的头发。注意头发的绘制，线条要流畅，每缕头发都要不一样。



6 刻画出人物的下半身，注意线条的流畅度和粗细变化。轮廓线条要清晰，衣服裤子的褶皱要表现到位。





7 给人物的裤子添加固有色，裤子要用稍微淡一点的颜色，使其与鞋子的重色形成对比。



8 统一光源，绘制人物身体阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时使人物的层次感更加分明。



9

整理画面，最终效果图完成。这是一个坐姿小正太，双手伸出剪刀手，一头清爽的头发，睁着大眼睛，显得人物活泼开朗。

清爽的短发男，大大的眼睛，加上脸颊上的红晕使人物显得非常可爱。



为人物裤子添加固有色，添加阴影，使裤子层次感更强。

10.1.3 实战——可爱的猫女

猫女在动漫中是常出现的角色，它们以可爱、诱人的造型为主。

绘制草图



1 用简单的动态线表现出猫女姿势的轮廓，然后根据动态线勾勒出猫女站立的具体姿态结构。整个动作要自然。



2 根据头部轮廓绘制出猫女的五官和头发，绘制出一对大大的猫耳朵，绘制出刘海上的蝴蝶结发饰。绘制时线条要流畅。



3 根据猫女上身的动态绘制出上衣的样式。在胸口和袖子上添加细细的蝴蝶结带子，增强画面层次感，让衣服更加精致。



4 根据下身的动态结构，绘制出腰带和短裙。根据短裙的结构添加线条，增强画面层次感，绘制出修长的双腿和木屐。

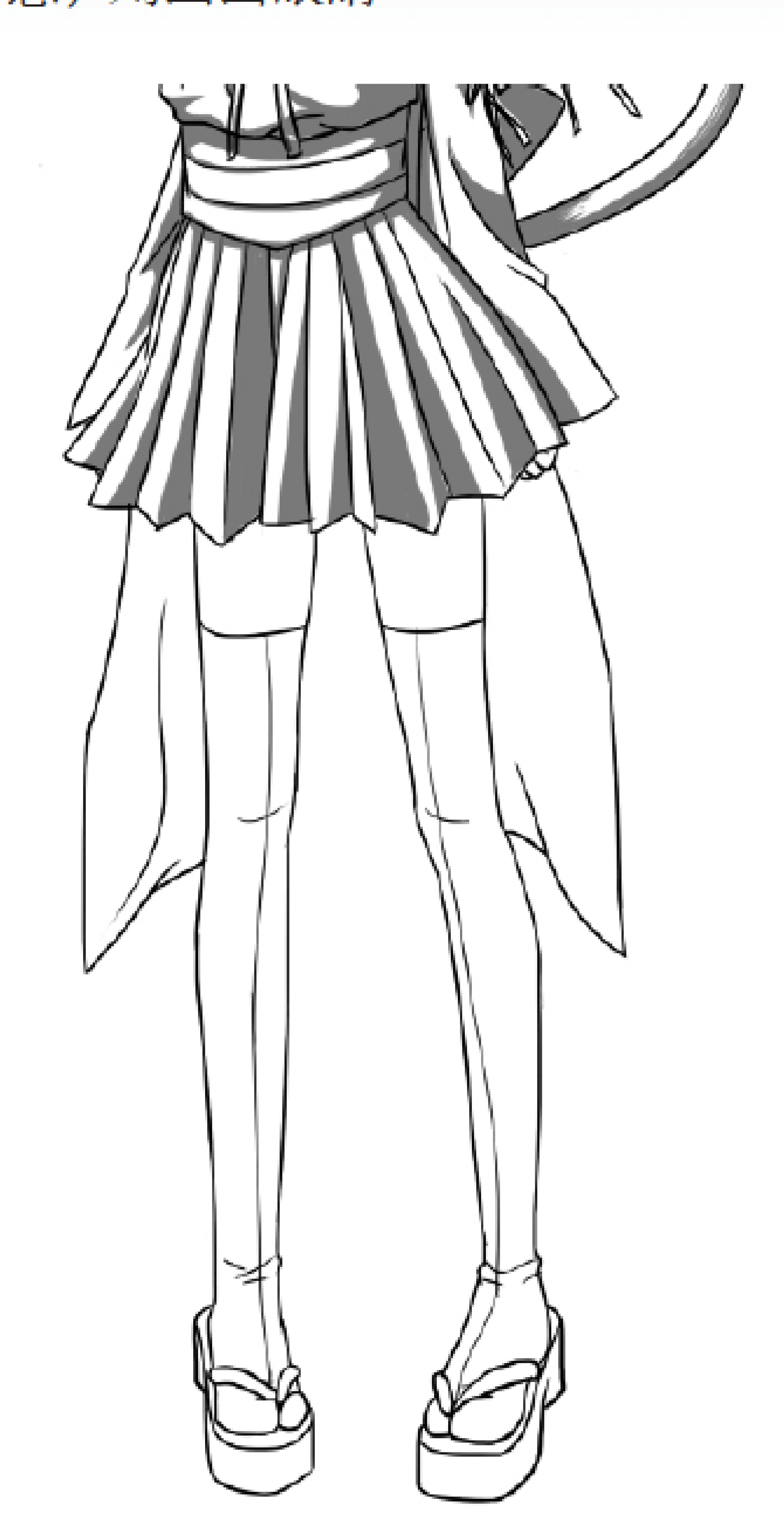
整理画面

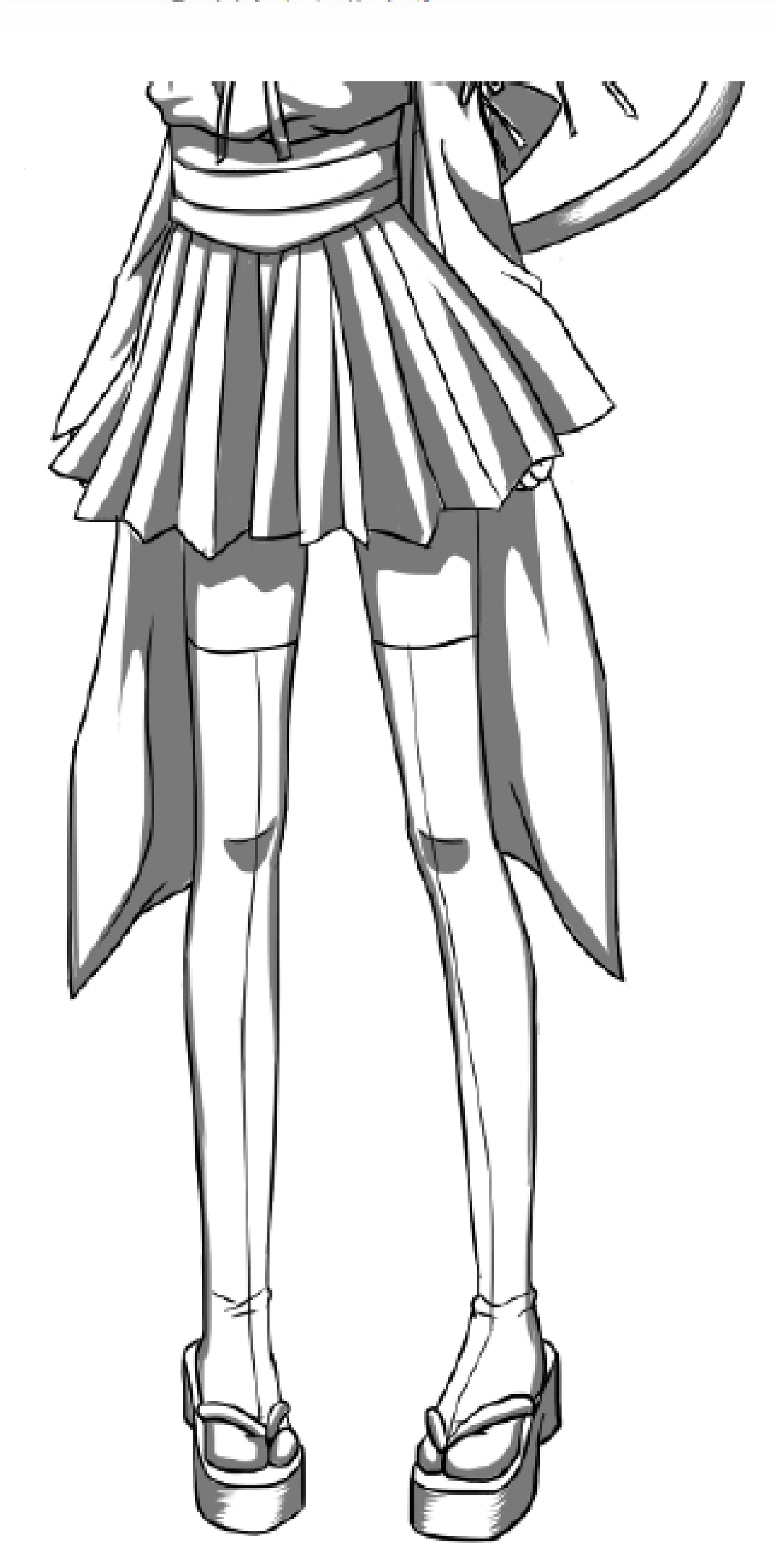




5 在耳朵内部添加阴影，在头发下垂的部分，根据每缕头发的走向大面积添加阴影，增强立体感，刻画出眼睛。

6 根据衣服的褶皱在背光面添加阴影。由于头部遮挡，因此要给猫女的颈部添加阴影，给尾巴也要添加阴影。





7 给腰和短裙添加阴影。短裙上的阴影要根据褶皱在背光面添加，这样阴影的层次会更加明确。

8 在垂下的腰带内侧和裙摆的遮挡处添加阴影，双腿膝盖以及两侧也要添加适当阴影。

9 整理画面，最终效果图完成。短裙裤袜，大大的猫耳，让猫女显得既清纯又可爱。

这种直爽的头发线条一定要顺，而且线条还要呈现两头尖的状态，这样绘制出来的头发才会更加生动形象。

膝盖因为关节的原因，有凸起的部分，所以形成了阴影，绘制后可增强人物的结构感。

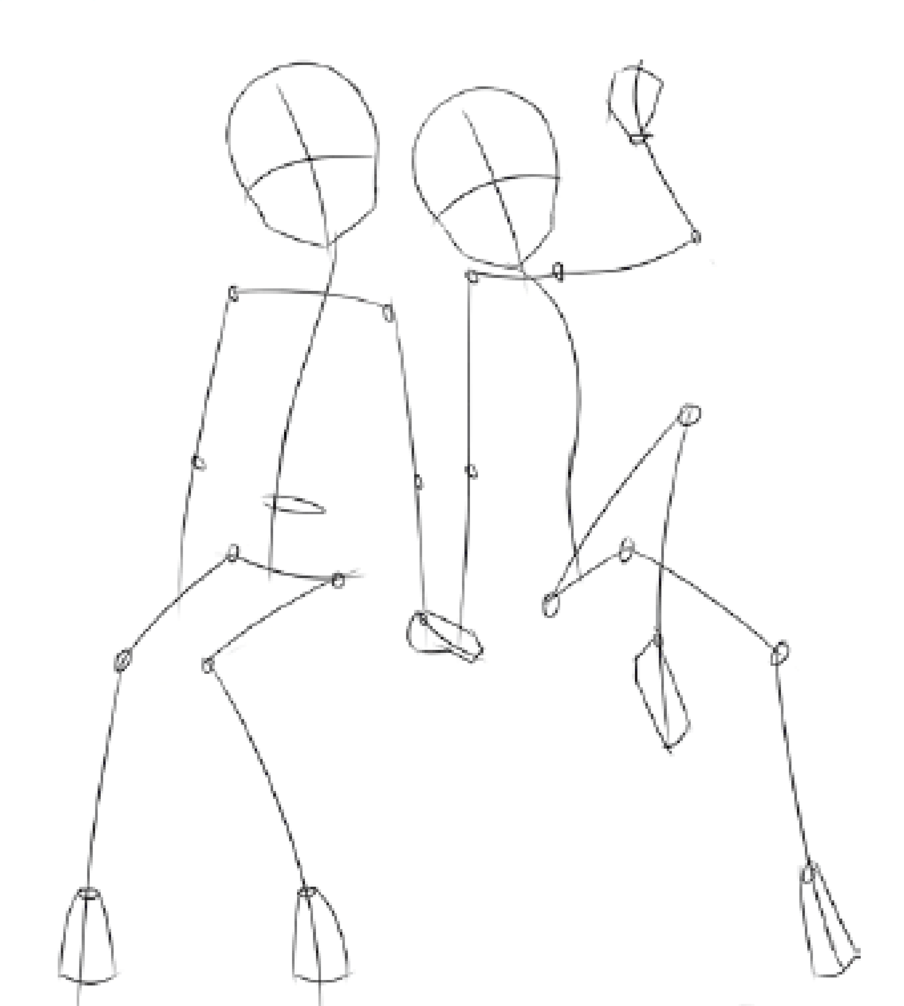
10.2　萌系人物角色设计

因为画面的需要，有时候一个画面中会出现多个人物，为了使画面看起来更加协调美观，给画面中的人物构图也是必不可少的。下面将列举3种人物构图案例进行讲解。

10.2.1　实战——双人组合设计

本例是两个姐妹坐在一起的双人组合。两个好姐妹，一个温文尔雅，一个活泼可爱，类似的打扮却给人不一样的感觉。

绘制草图



1 这是两个人的坐姿。利用线条勾勒出人物的大致动作，确定其面部朝向。

2 在上一步的基础上绘制出两个人的身体结构，一个偏向左侧，一个偏向右侧。







3 根据动态轮廓，首先绘制出左边人物的头部结构和身体。这样画面会有轻重缓急的效果。

4 在上一步的基础上，绘制右边人物的头部结构和身体轮廓，线稿草图就算完成了。





深入刻画



5 外形轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，保持画面干净整洁，为深入刻画做准备。





6 刻画出两人的眼睛。注意用上深下浅的方法绘制瞳孔。根据头发的走向，给两者的头发加深层次。



7 在上一步的基础上，根据身体的结构和服饰的外形轮廓，给左边人物的服饰添加褶皱和装饰，使画面更生动。





8 在上一步的基础上，根据身体的结构和服饰的外形轮廓，给右边人物的服饰和鞋子添加装饰，使画面更生动。

整理画面



9 继续绘制左边人物的头发，给人物头发添加固有色。根据光源方向绘制阴影，给脸颊添加淡淡的红晕，使女孩看起来更加可爱端庄。





10 继续绘制右边人物的头发，给人物头发添加固有色。添加阴影效果，给脸颊添加淡淡的红晕，增强人物的立体感和画面感。

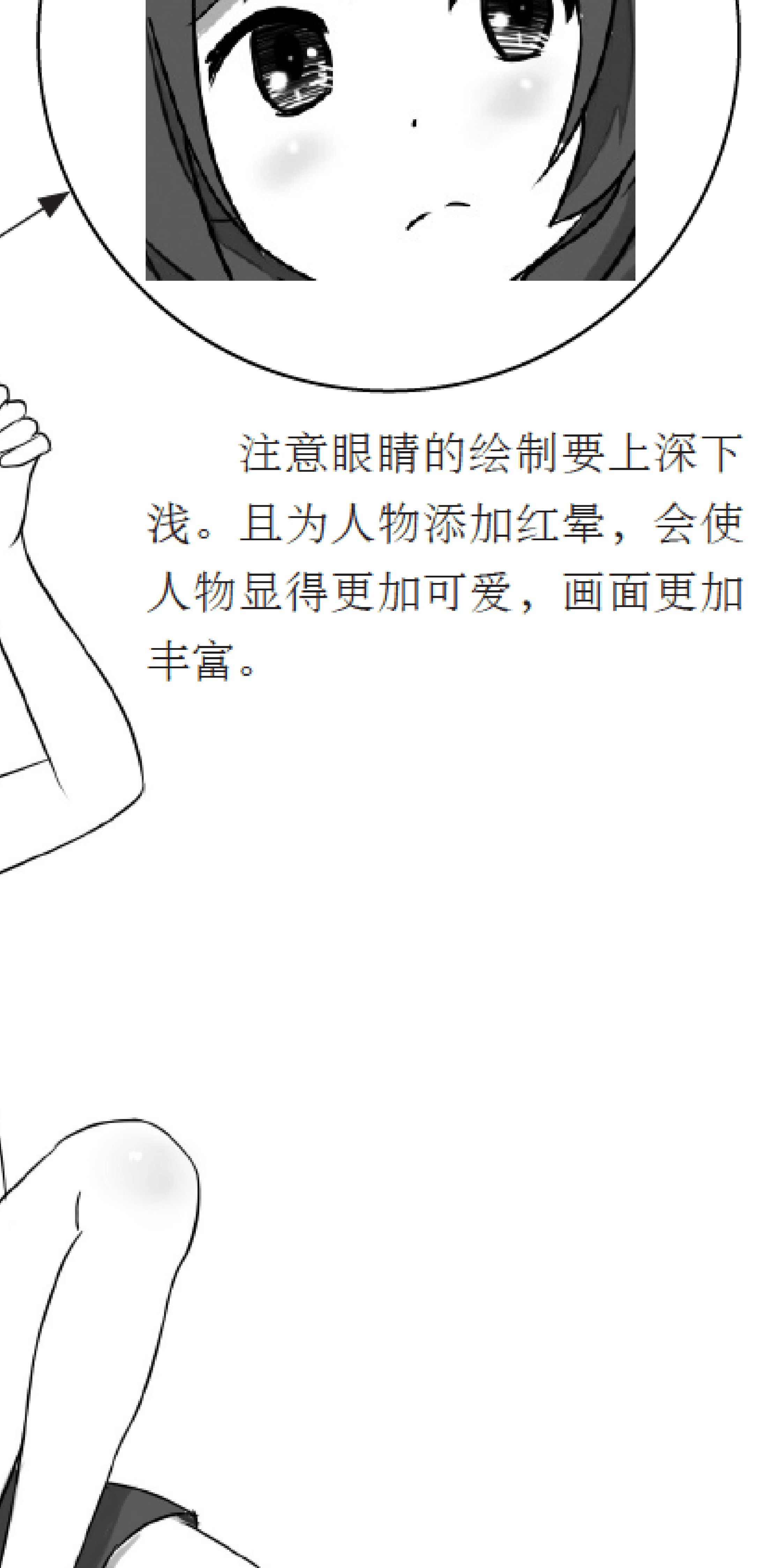


11 为左边人物绘制身体阴影，适当的阴影会增强画面的立体感，使头发更加有层次，显得更加飘逸而真实。



12 为右边人物绘制身体阴影，根据人物贴身的衣服绘制出不同形态的阴影，增强人物的立体感和画面感。

13 擦去多余的线条，最终效果图完成。该构图主要是表现两个人物之间的关系，在绘制时要注意人物的摆放位置和人物的动作，要体现出画面自然和谐。



注意眼睛的绘制要上深下浅。且为人物添加红晕，会使人物显得更加可爱，画面更加丰富。

在漫画里，条纹服饰用得比较多，因为它既简单又美观。

10.2.2　实战——三人组合设计

下面讲解绘制3个不同个性的女生的方法。

绘制草图



1 构思好三人站立的组合动作，用动态线表现出来，以确定人物的位置和动态姿势。

2 根据动态线，用圆圈勾勒出各人物的关节点，用十字基准线确定五官的位置。





3 从左边开始，根据动态线勾勒出各人物的身体结构。动作不同，结构上的表现也会不一样，注意透视关系。

4 继续绘制中间和右边人物的身体结构，注意人物四肢的关节影响着人物的动作变化。





深入刻画



5 从左到右，刻画人物的头部，根据上一步绘制出人物的五官样式，细化出头发的层次感。

6 刻画三人的下半身，从左边人物开始绘制，裙子上的褶皱要根据外轮廓绘制，绘制出鞋子具体的结构。另外两人裙子上的褶皱可用同样的方法绘制。

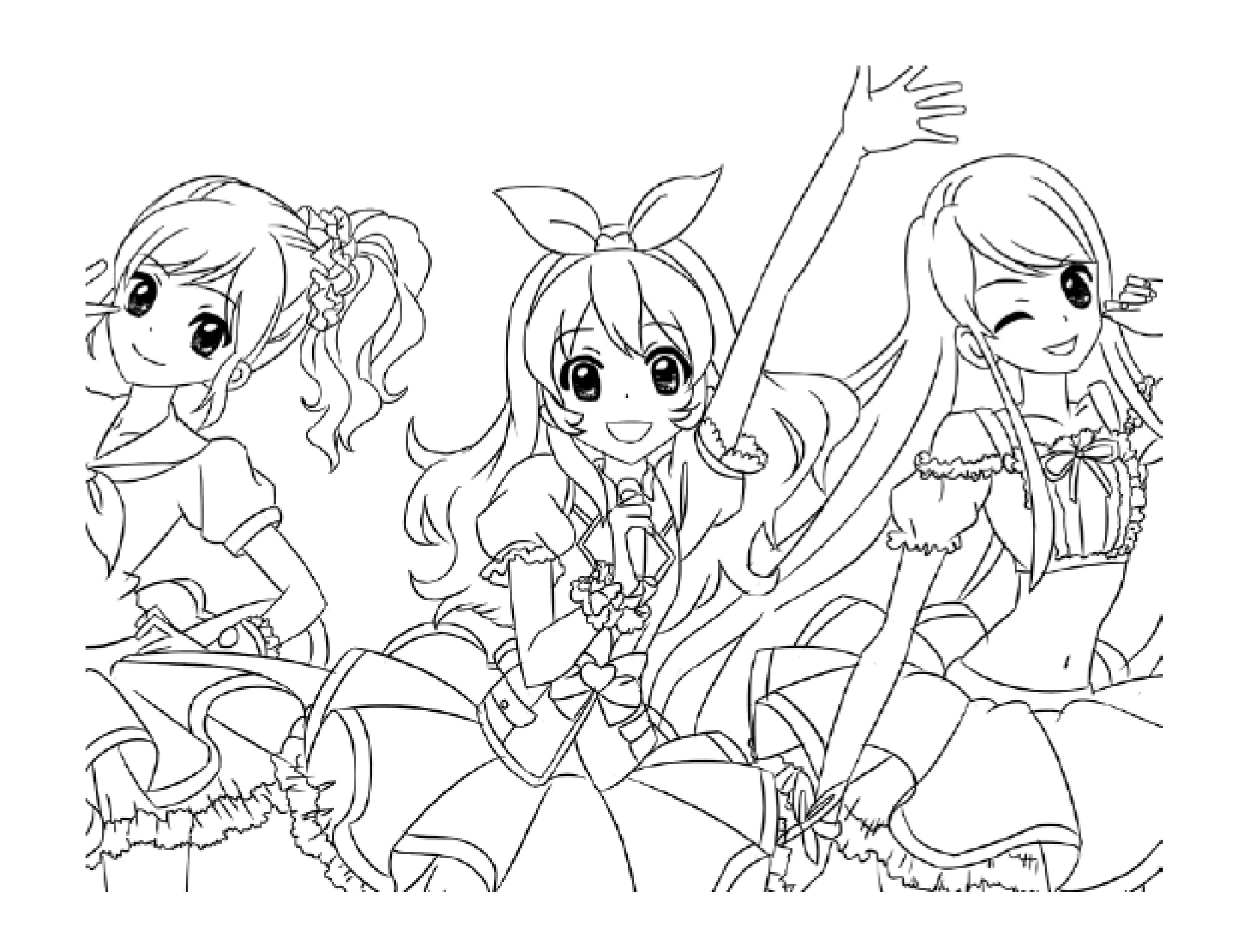




7 3个人物的整体轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，使画面看上去干净、整洁。

8 从左到右，刻画人物的眼睛，注意瞳孔不要全黑，要有灰色和高光，这样眼睛会更加生动。







整理画面



9 为3个人物添加固有色，深色的裙边和头饰可给人以沉稳的感觉。



10 根据线稿，绘制出中间人物的阴影效果，注意光影的方向和位置。利用阴影表现人物的立体感时，注意阴影的形态。





11 继续为中间的人物添加阴影效果，注意光源是从上方照射的，所以人物的整体阴影偏于人物下方。



12 如同前面两个人物的阴影一样，为了体现出人物的立体感，在不同位置上绘制出不同的阴影。



13 整理画面，擦去多余的线条，最终效果图完成。绘制三人构图时，需要注意人物的前后顺序和人物之间的相互关系。

根据光源绘制人物蓬蓬裙的阴影，使人物的立体感和画面感增强，同时可使人物裙摆的层次感更加分明。



注意人物鞋子的绘制，利用阴影可以更加突出鞋子的立体感。

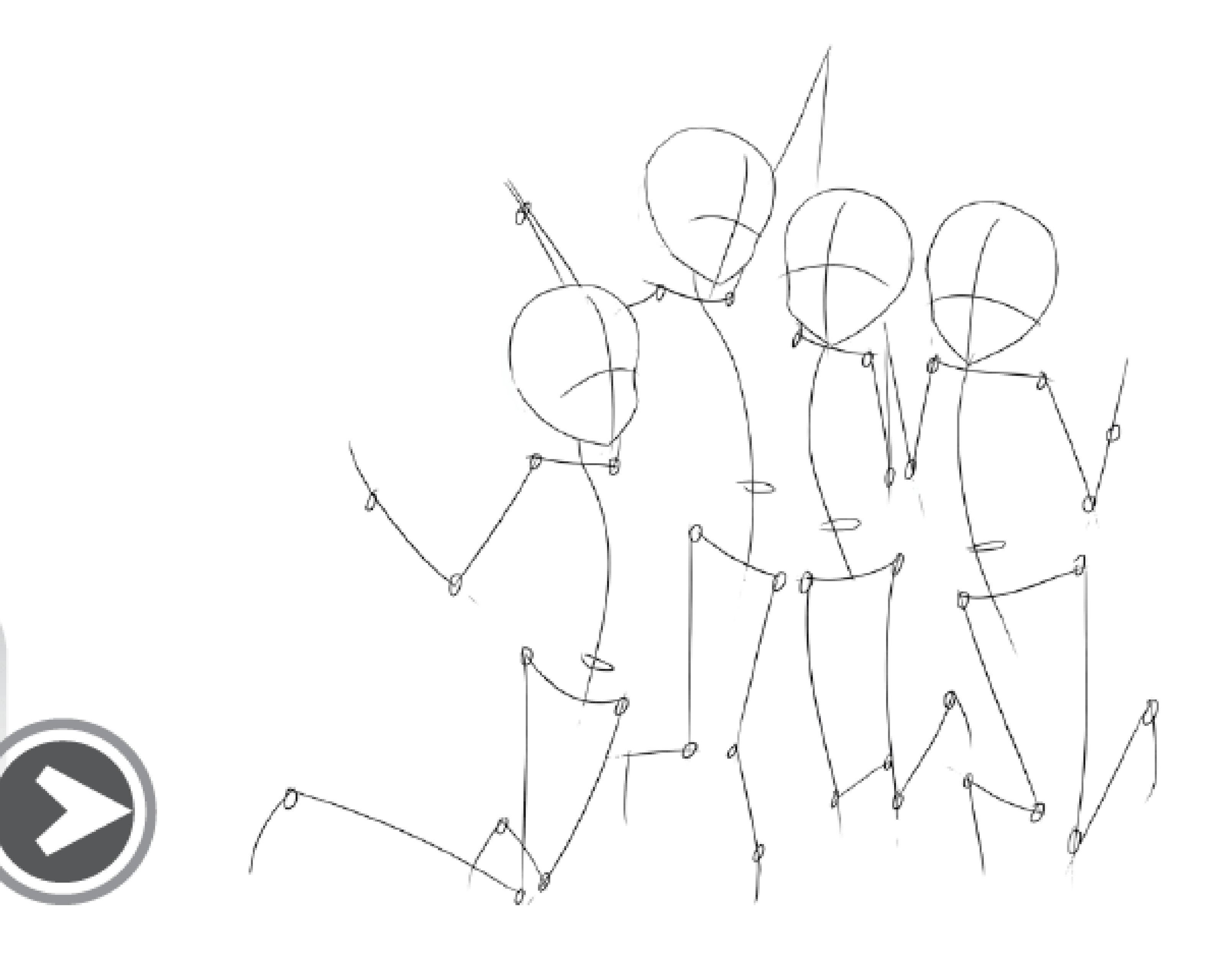
10.2.3　实战——四人组合设计

当画面中出现多个人物时，人物的构图方式可分多种，常见的有并列构图、对称构图等方式。下面介绍四人组合的构图案例的绘制方法。

绘制草图



1 构思好四人一起跳跃的动作，用动态线大概地表示出来。注意每个人物的动作都要有变化，这样才不会呆板。



2 根据动态线，用圆圈勾勒出四人的身体关节点，用十字基准线画出五官的位置。



3 根据动态线勾勒出四人的身体结构，注意跳跃的人物与透视的关系。



4 四人的身体结构轮廓绘制完成后，从左边开始绘制人物的头部，绘制时注意其中的透视关系。



深入刻画

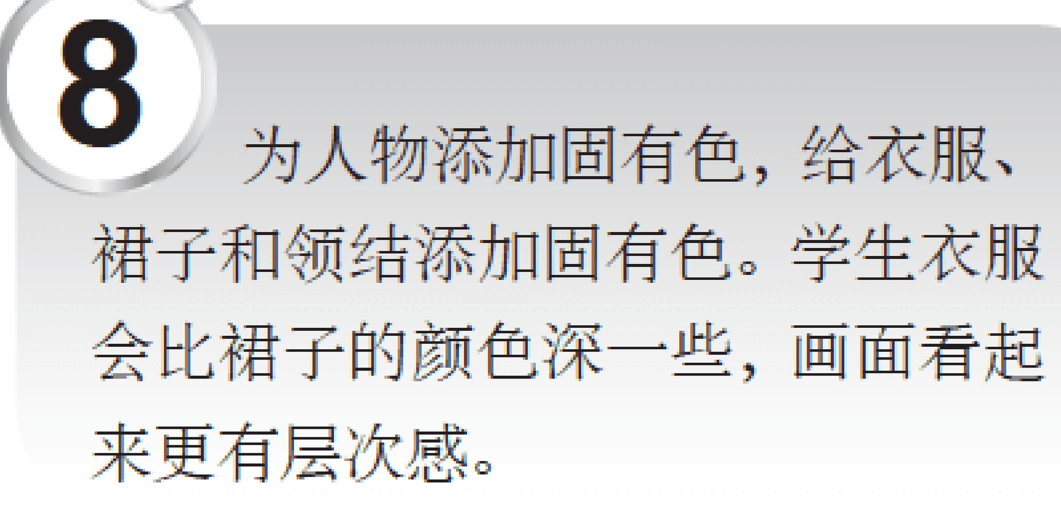


5 从左边开始刻画，大概绘制出四人的身体服饰，一身小西装，加上短裙，突出人物活泼的性格。



6 四个人物的整体轮廓绘制完成后，整理画面，擦掉多余的线条，使画面看上去干净整洁。





7 从左边开始刻画人物的眼睛，注意用上深下浅的方法刻画，给眼睑以及瞳孔填上黑色，加上灰色过渡留下高光。



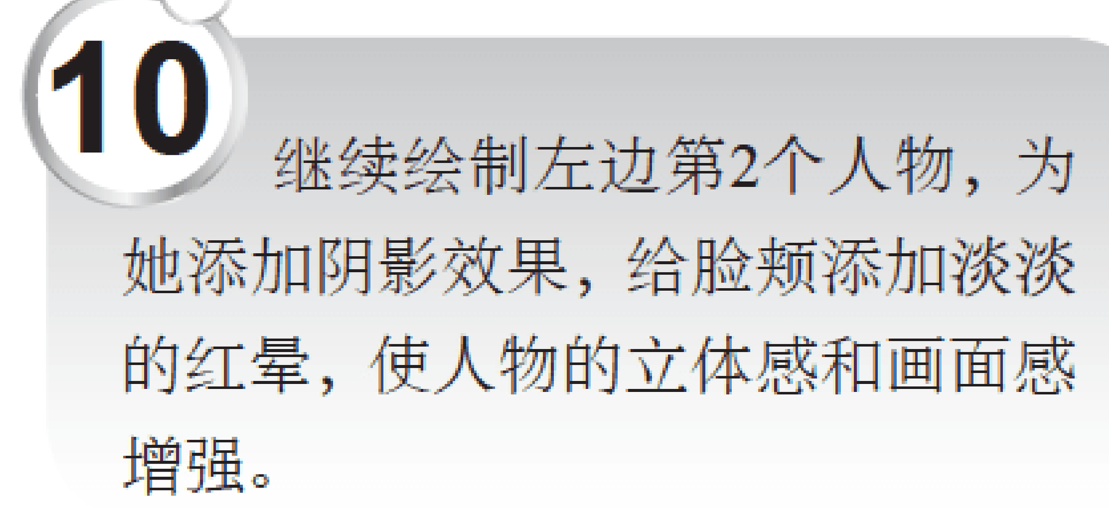
8 为人物添加固有色，给衣服、裙子和领结添加固有色。学生衣服会比裙子的颜色深一些，画面看起来更有层次感。



整理画面



9 从左边开始，为人物添加阴影。注意阴影的边缘要平滑，阴影的表现位置要正确，要能增强画面感和立体感。



10 继续绘制左边第2个人物，为她添加阴影效果，给脸颊添加淡淡的红晕，使人物的立体感和画面感增强。







11 为右边的第2个人物，添加阴影效果，根据人物的头发和贴身的衣服绘制出不同形态的阴影，增强人物的立体感和画面感。

12 如同前面3个人物的阴影一样，为了体现出人物的立体感，继续在不同位置上绘制不同的阴影。





13 擦去多余的线条，纠正不恰当的地方，使画面看起来更加整洁美观，最终效果图完成。四人构图的方式有很多种，因为人数比较多，绘制时要注意人物的摆放位置和人物的动作，要体现出画面自然和谐的感觉。

注意眼睛要上深下浅，点上高光，会使眼睛看起来更加有神。

人物跳跃时的姿势是双腿抛向身后，鞋子朝下，注意裙子在跳跃时的起伏状态。

第11章

百变萌系上色绘制技法



本章前半部分讲解上色技法基础知识，主要包括色彩的属性、颜料介绍和SAL的上色基础知识，只有掌握了色彩的基础知识，才能画出漂亮的作品来。本章后半部分内容主要通过3个漫画人物上色的案例，全程图解萌系人物上色的过程。通过本章学习，可使读者熟练掌握人物上色技法，举一反三，绘制出更多、更漂亮的漫画人物。



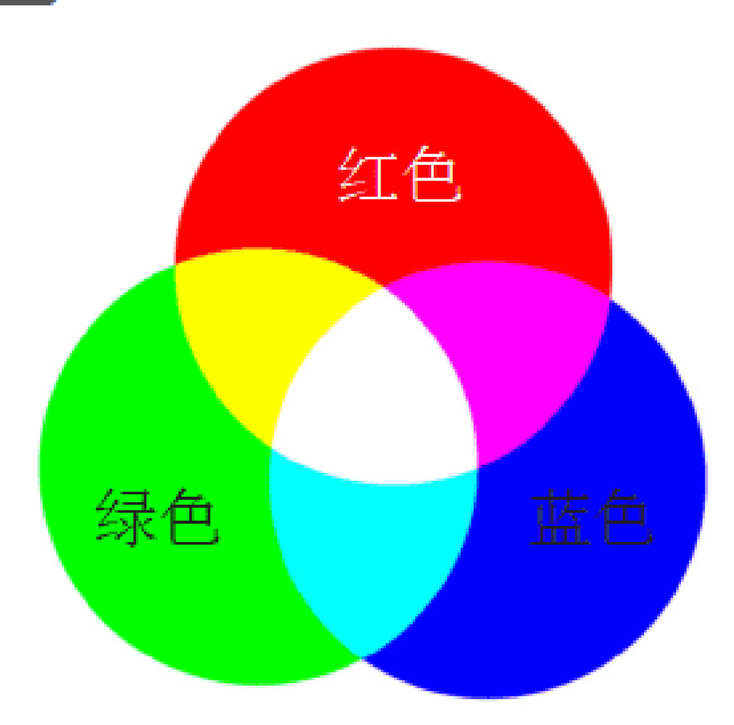
11.1 上色基础知识

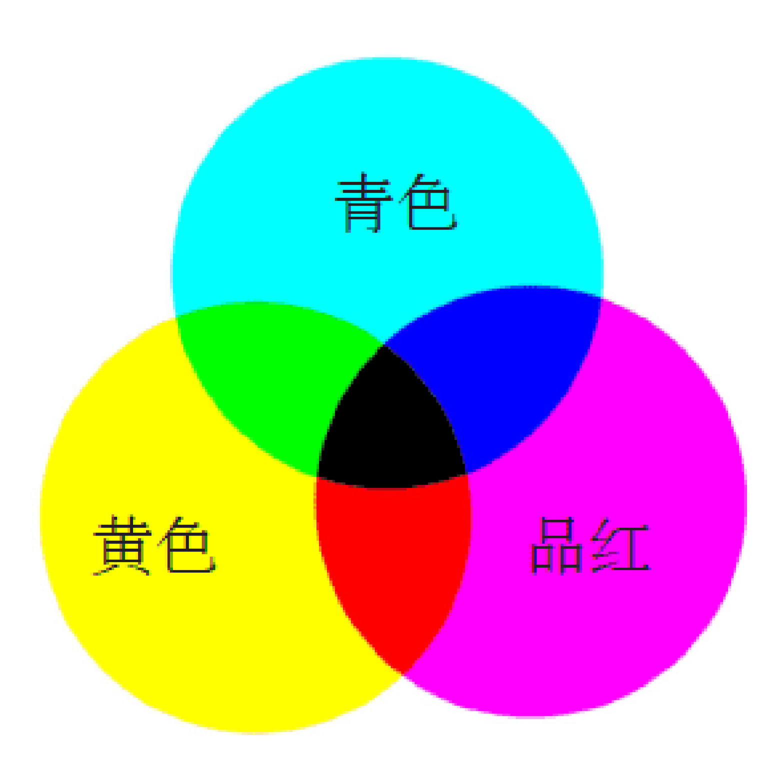
了解色彩的基本原理是绘制出既漂亮又丰富的漫画的前提。下面将讲解有关漫画上色的基础知识。

11.1.1 色彩基础

要了解色彩，首先要了解颜料调配的规律。红色、黄色和蓝色是颜料中最基本的3种颜色，在色彩上被称为三原色。如果对3种原色以不同的比例混合，就可以调配出我们想要的各种色彩。

三原色





光的三原色用RGB表示，由红、绿、蓝3种颜色的英文首字母缩写而来，是所有色彩显示的基本构成元素。R、G、B强度均为100%时混合出的颜色为白色，强度均为0%时，颜色为黑色。这种加色法原理被广泛地运用于电视机、监视器等主动发光的产品。

颜料的三原色用CMY表示，由青色、品红、黄色的英文首字母缩写而来，是印刷色彩中常用的三原色。在颜色的使用过程中会添加黑色，黑色用字母K表示，因此在印刷中使用的颜色就被简写为CMYK四色。减色法原理被广泛应用于各种被动发光的场合。

色性

色性即色彩的冷暖分别。色彩学上根据心理感受，把颜色分为暖色调、冷色调和中性色调。暖色调指红、橙、黄；冷色调指青、蓝；中性色调指紫、绿、黑、灰、白。在绘画、设计中，暖色调给人以亲密温暖的感觉，冷色调给人以距离凉爽的感觉。

色性原理

色性是色彩给人以冷暖感觉和联想。在色相环上红、橙、黄属暖色；绿、青、紫属冷色。当我们看到红、橙、黄等暖色时，往往会联想到太阳、大火或喜庆的热烈场面，并产生一种温暖的感觉。反之看到绿、青、紫等冷色时，会联想到月光、冰雪、海水和树林，并产生凉爽或寒冷的感觉。现实生活中的色彩千变万化，把色彩分为冷暖两大对立系统，依据冷暖倾向来比较，就能够寻找到展现在我们眼前的任何一种复杂而微妙的色彩。



色性补色和同色

补色又称互补色，即两种颜色等量混合后如果呈黑灰色，那么这两种颜色一定互为补色。色环上任何直径两端相对之色都称为互补色。在色环中，不仅红与黑是补色关系，一切在对角线90°以内的颜色，比如黄绿、绿、蓝绿三色，都能够与红色构成补色关系。



一种特定的色彩只有一种补色，有些作品画面色彩单调，这是由于画面中的色彩布局不能满足视觉补色的平衡要求而造成的。补色的调和搭配可以产生华丽、跳跃、浓郁的审美感觉。然而倘若补色以高纯度、高明度、等面积搭配，则会产生比对比色组还要强烈的刺激性，使人的视觉感到疲劳而无法接受。

同色即是一种由渐变色得来的相近的一系列颜色。





用互补色对比绘制出的色彩能够让整个画面更加清晰，冲击力更强，人物的气势也会显得更加凌厉。但如果对颜色的掌控力度不够，则画面会显得凌乱不已。



同色调的画面和补色调的画面正好相反。同色调的画面会显得很柔和，并且让画面显得很唯美梦幻，但如若色彩掌握力度不够，画面就会显得很灰，主题不突出。

11.1.2　各种上色颜料介绍

给图案上色的颜料有很多种类，如水彩、水粉等各种颜料。下面就来介绍一下它们各自的作用和特点。

水彩

水彩颜料分为透明与不透明两种。透明水彩透明度高，色彩重叠时，下面的颜色会透过来，遮盖能力差，但可以通过调色绘制出各种不同的颜色。





水粉

水粉又称广告色，是不透明水彩颜料。可用于较厚的着色，大面积上色时也不会出现不均匀的现象。

马克笔

马克笔又称麦克笔，可分为水性、油性和酒精性。油性马克笔快干、耐水，而且耐光性相当好，颜色多次叠加不会伤纸，性能柔和。沙发马克笔颜色透亮，沾水使用时与水彩类似。



彩色铅笔



彩色铅笔是一种非常容易掌握的涂色工具，其绘画效果类似于普通石墨铅笔。颜色多种多样，也易被橡皮擦去。

彩色墨水

彩色墨水分为染料系墨水和颜料系墨水两种。在漫画绘制中，推荐使用颜料系墨水，因为它更容易发色，颜色鲜艳，只是使用时需要加水进行调和。













11.1.3　SAI上色基础

除了使用传统的绘画颜料之外，现在更多的是使用数码工具进行漫画绘制。本书主要的绘制软件是SAI。下面就讲解一些使用SAI上色的主要工具。

画笔工具的使用

画笔工具是SAI绘制图像中最为常用的工具。通过对画笔工具的设置，可以使画笔工具的笔触与绘画效果更自然，如下图所示即为画笔工具的绘制效果。



没有添加感压的默认笔触效果。



添加感压的笔触效果。

绘制工具



“铅笔”工具：常用来勾线、绘制人物线稿。

“喷枪”工具：常用来给人物的皮肤上色。

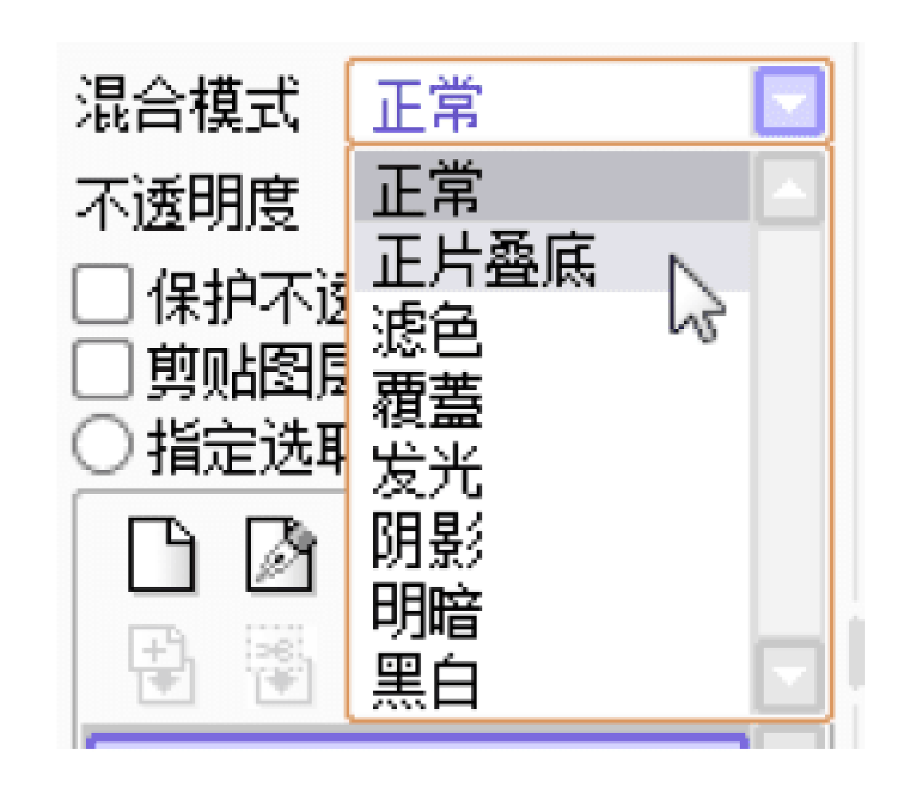


“笔”工具：无论是描线、画线稿，还是涂色、点缀，都可以用它来完成。

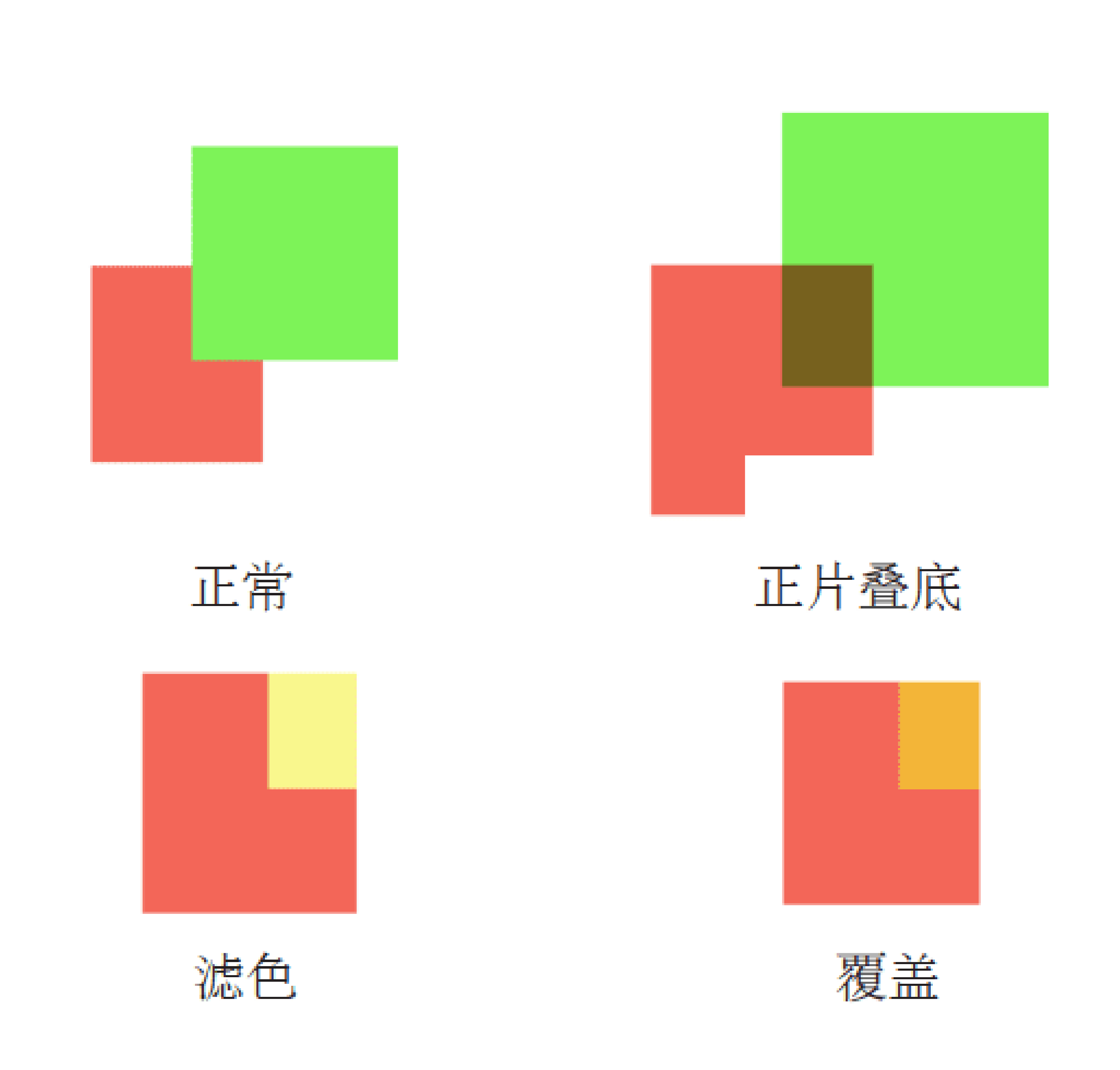


“水彩笔”工具：主要用于涂色。水彩笔有着较高的混色、水分量、色延伸，因此可以涂出很细腻逼真的渐变效果。

图层设置



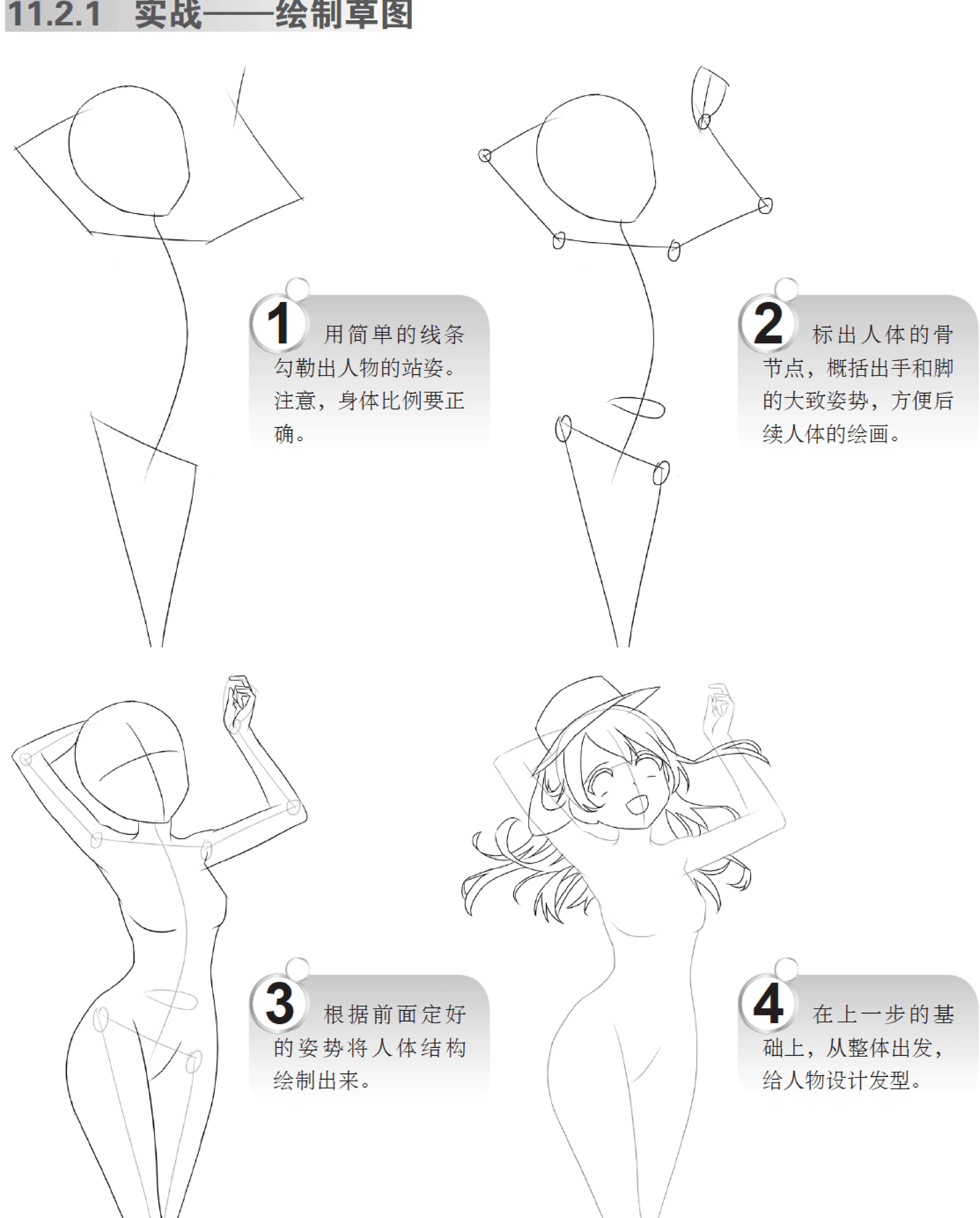
绘制上色案例时，常用的图层设置是“图层设置”下的“正片叠底”模式。



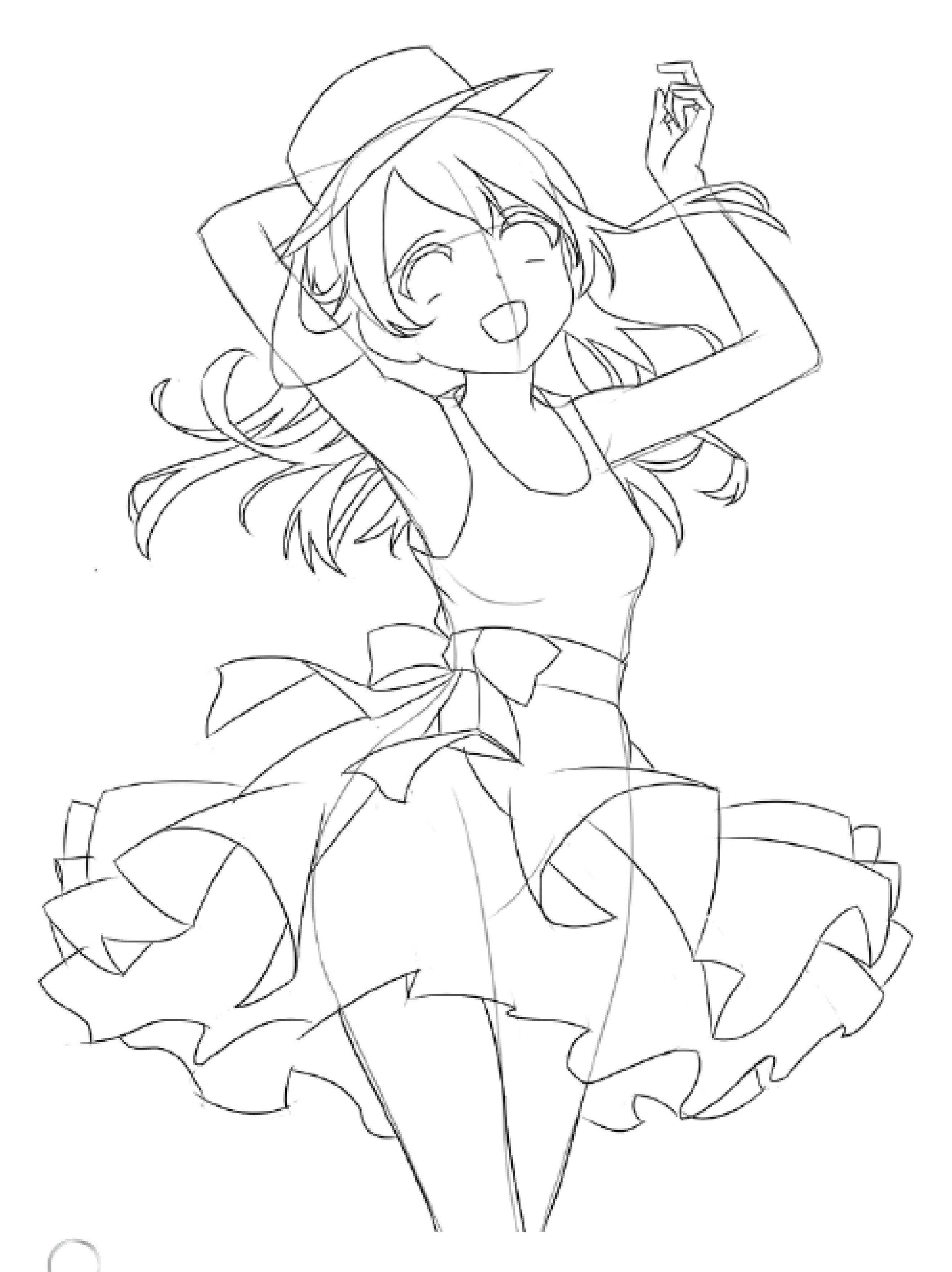
11.2 实战——阳光下的萌少女

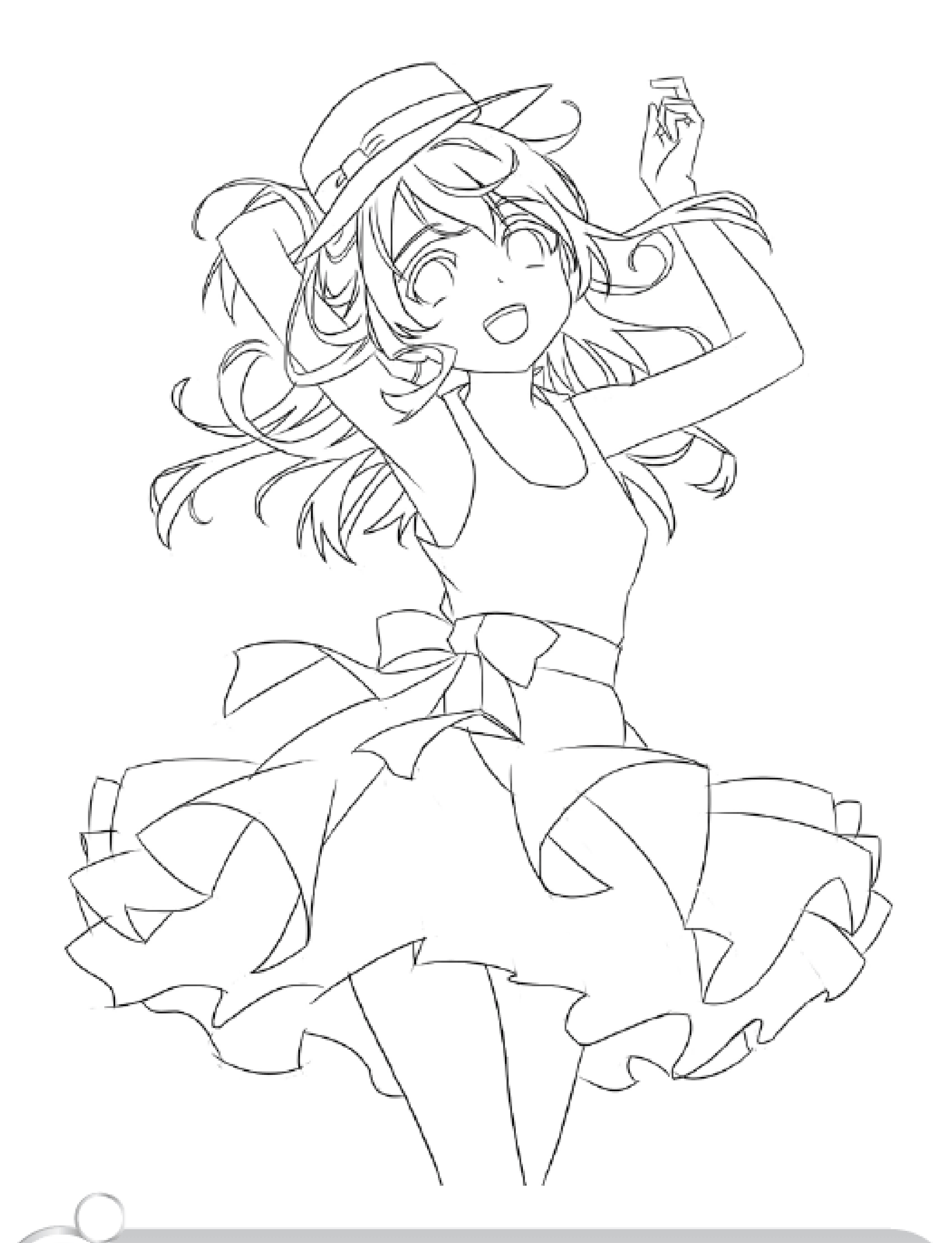
在上色之前，如果对色彩不能很好地把握，可以先借助优秀作品的色彩进行绘制。这样就对色彩的配色有了一个大概的了解。

11.2.1 实战——绘制草图



11.2.2 实战——整理画面





1 给人物增加头发层次和服装细节，丰富画面。

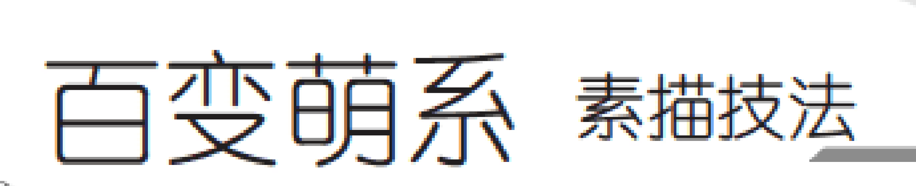
2 从头部开始将人物线稿细致地描绘出来。



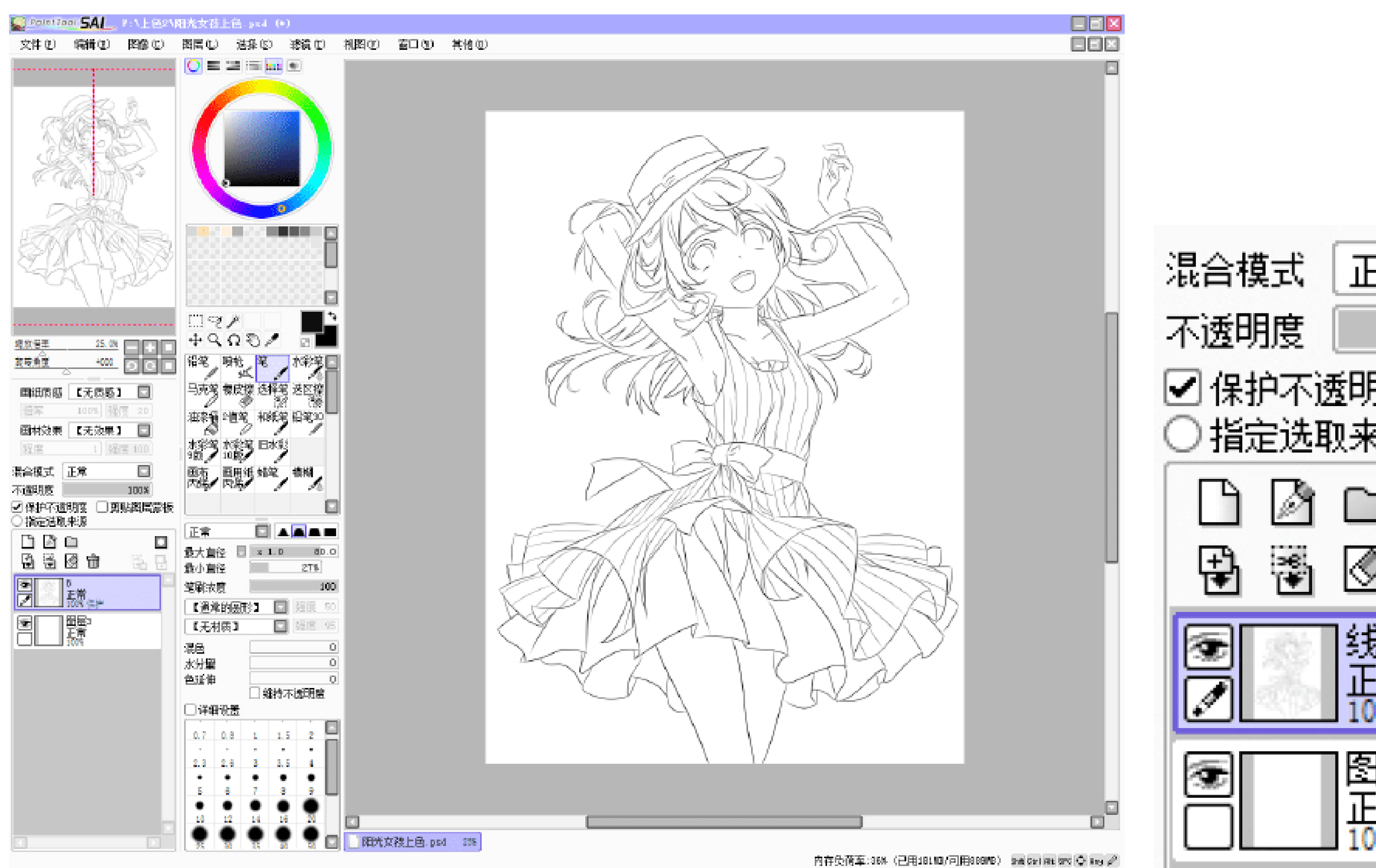


3 继续完成下半身线稿的绘制，线条要画得流畅。

4 完善线稿，将人物的层次用线稿的变化表现出来。



11.2.3 实战——平铺底色





1 打开“阳光女孩上色”图，这里只需要保留线稿图层即可，勾选“保护不透明度”复选框，将线稿保护起来，以防绘制过程中不小心破坏线稿。







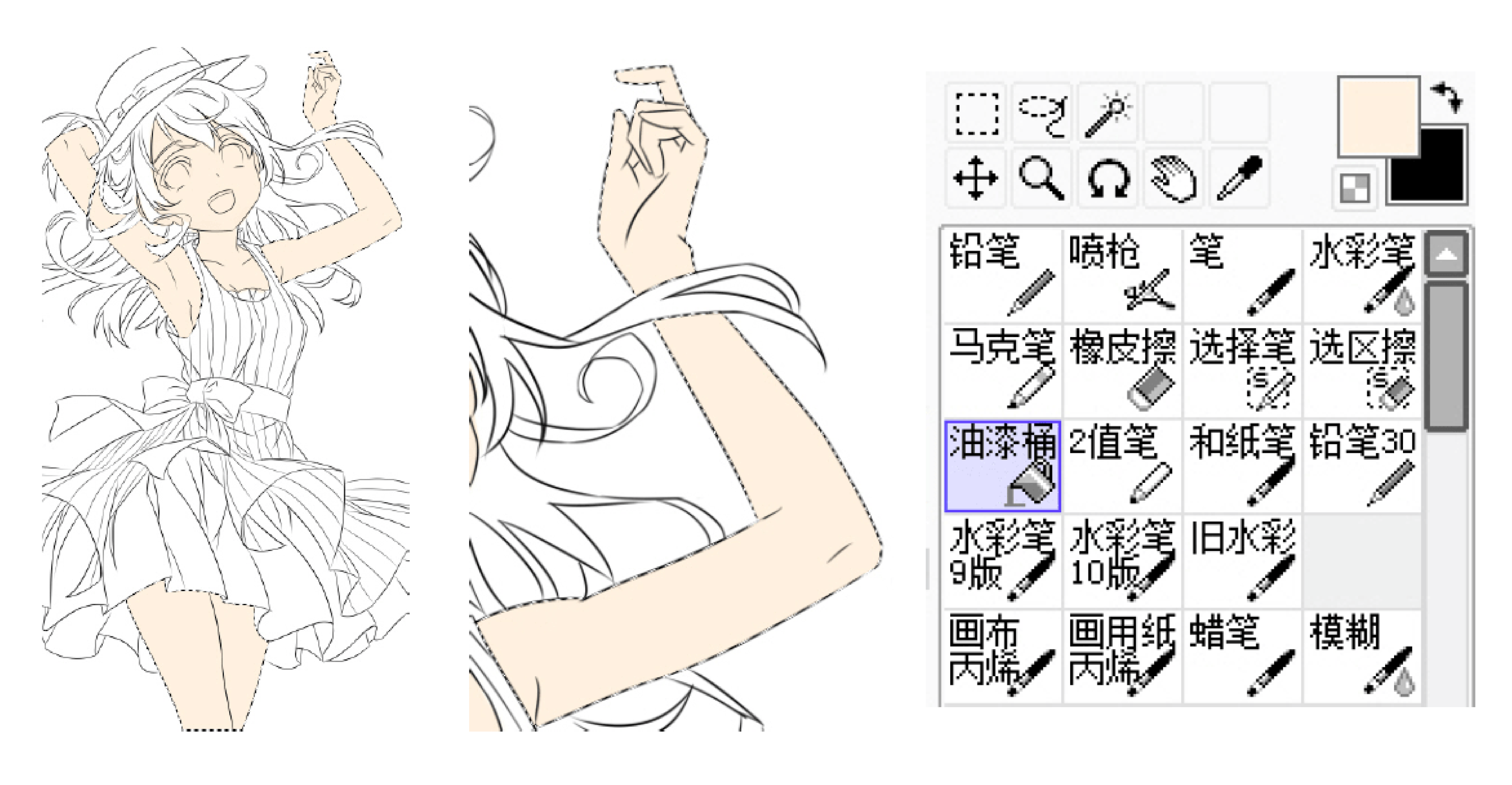
2 在线稿下新建一个图层，选择偏橘黄颜色作为皮肤颜色，单击“笔”工具进行平涂。

提示：在使用大小可以调节的工具过程中，按住Ctrl+Alt键可以随时调整工具大小。





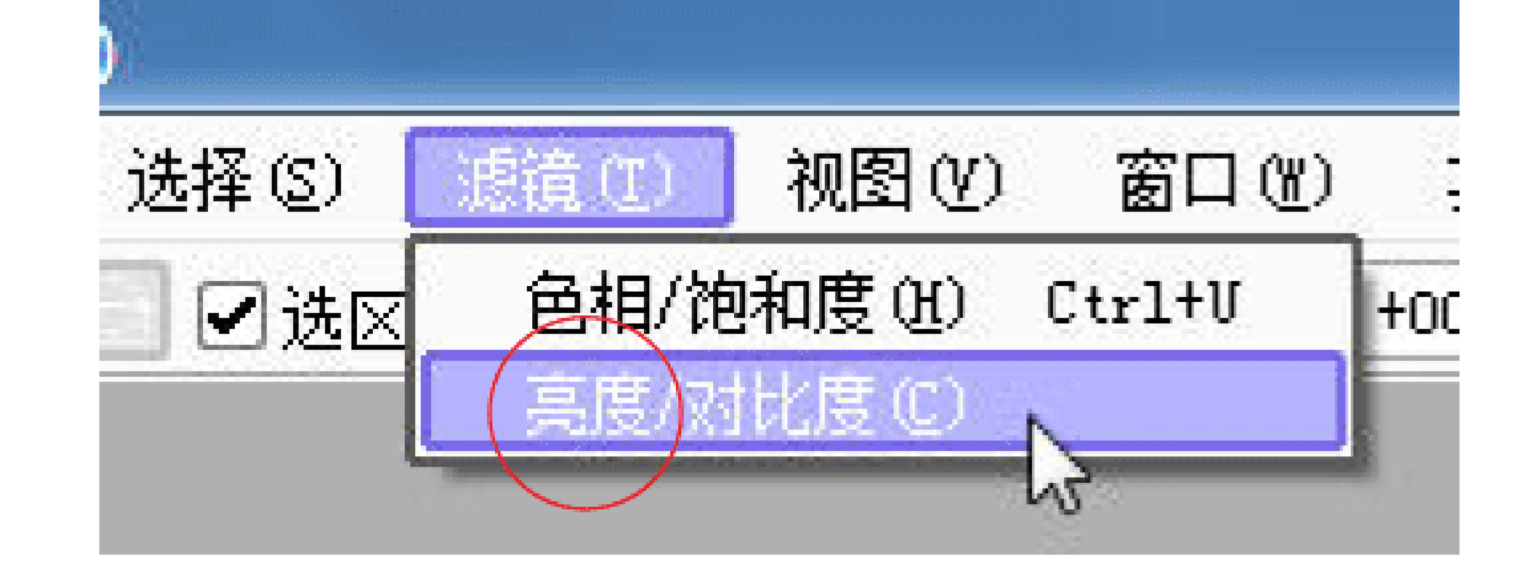
3 在平铺颜色时，还可以使用“魔棒”工具将要上色的区域大面积选取出来。注意所选区域的线条必须是闭合的，否则会将颜色涂到其他区域。



4 切换成“油漆桶”工具，单击选择的区域即可填充颜色。

提示：使用Ctrl+H键可隐藏选区线，使用Ctrl+D键可以取消选区。





5 观察整体效果，如果发现皮肤颜色过于暗沉或者过于亮，可以选择“滤镜”中的“亮度/对比度”进行调节。

6 增加皮肤“亮度”值到6，可以看到人物皮肤变得白皙。

亮度/对比度

亮度 +6

对比度 +0

颜色浓度 +0

☑ 预览 确定 取消

白色衣纹 正常 100%

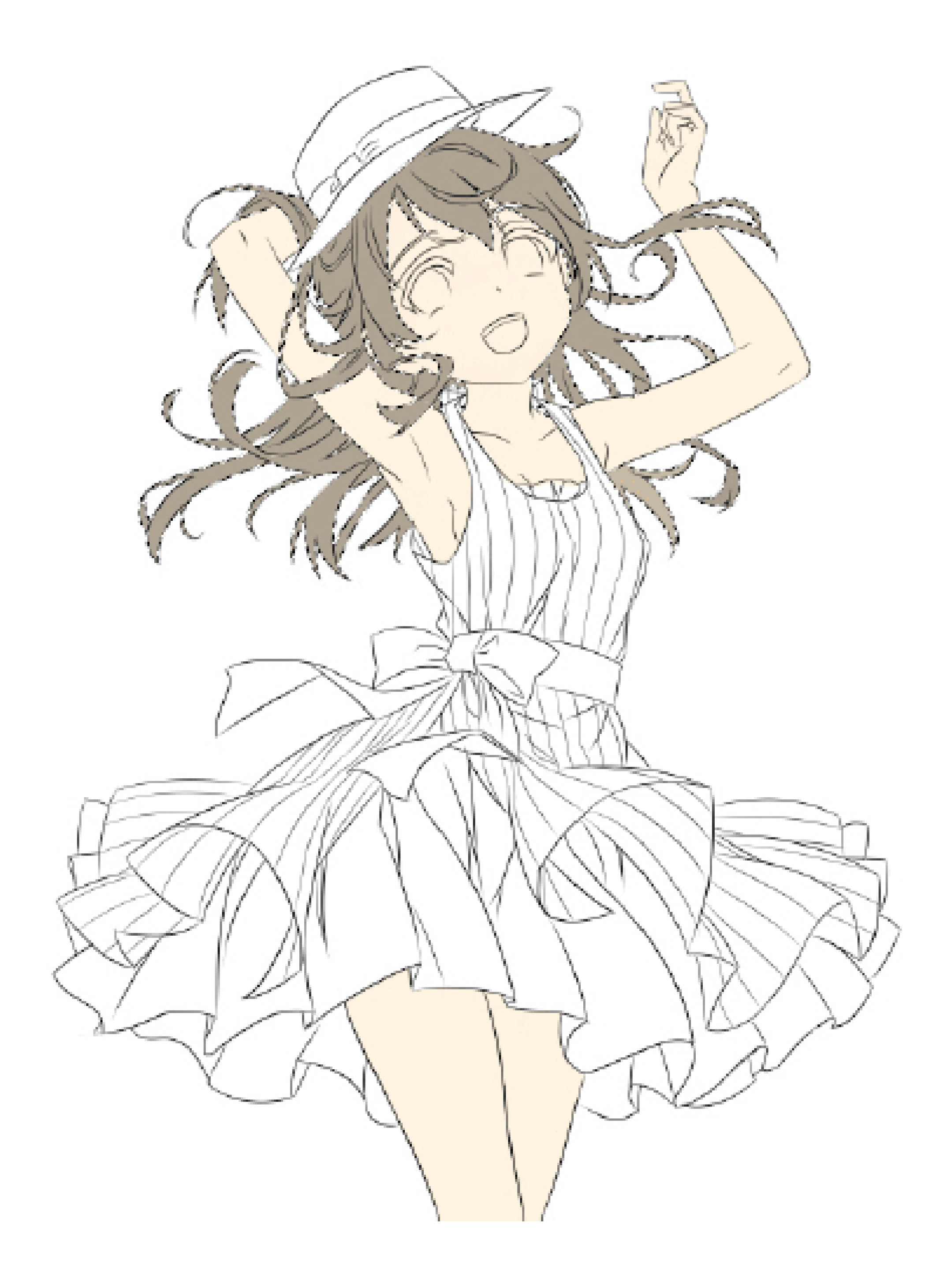
帽子 正常 100%

腰带 正常 100%

裙子条纹 正常 100%

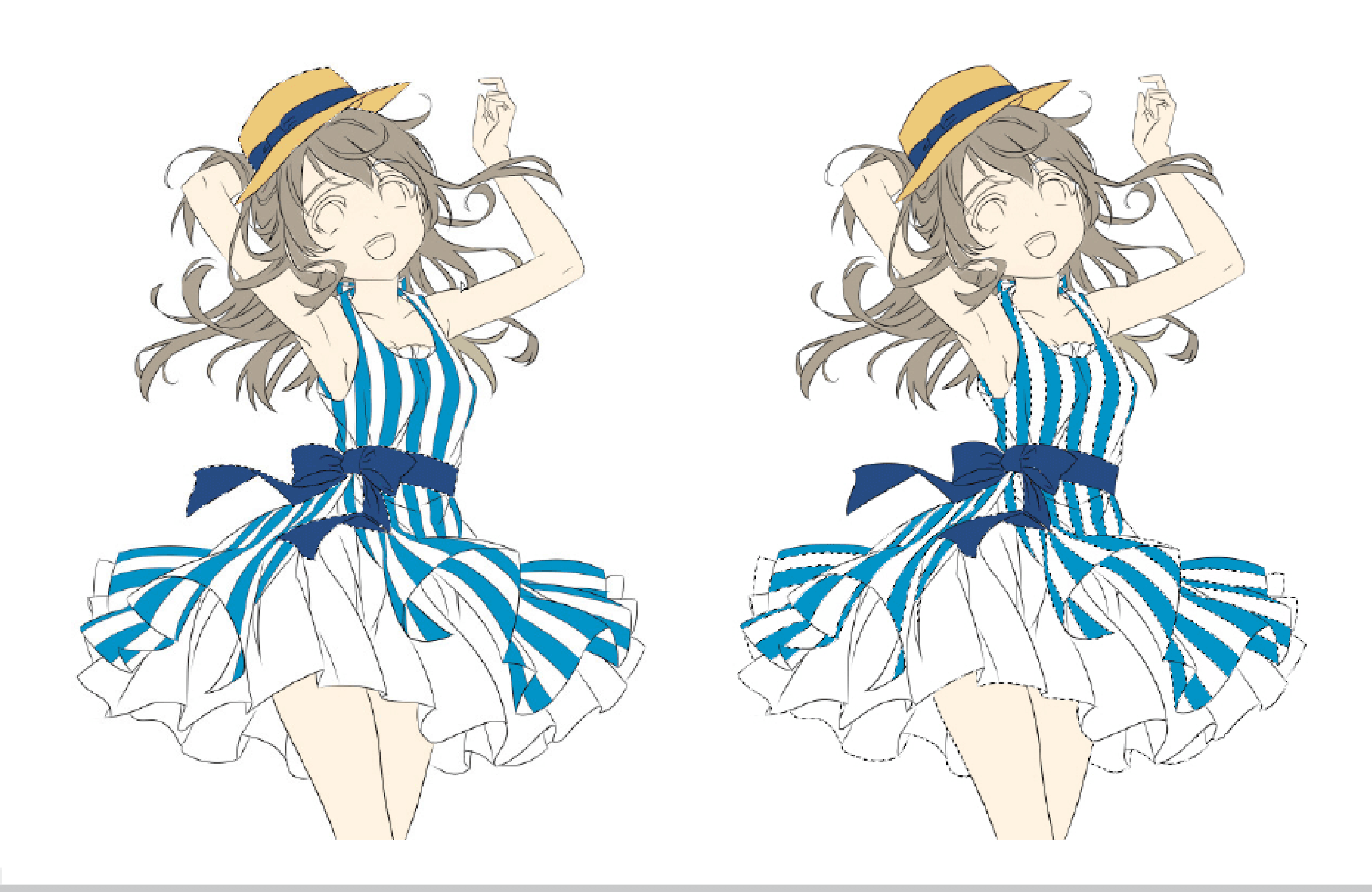
头发 正常 100%

皮肤 正常 100%









7 在皮肤图层上方依次建立头发和衣服的图层。衣服的图层按照着装层次来排列，选择浅褐作为头发颜色，浅蓝作为衣服颜色，大体上色彩要选用同色系的颜色，使画面协调。

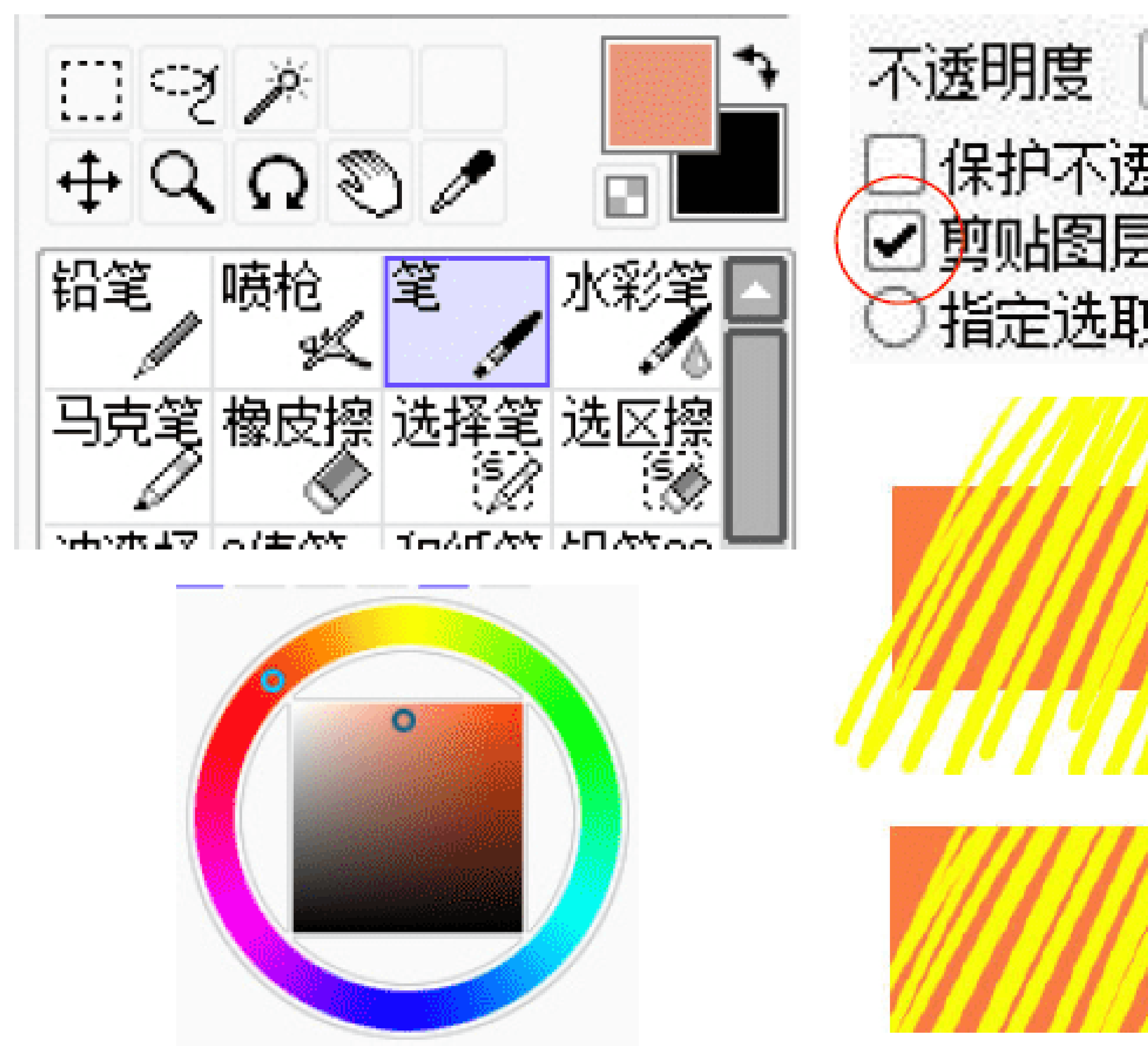


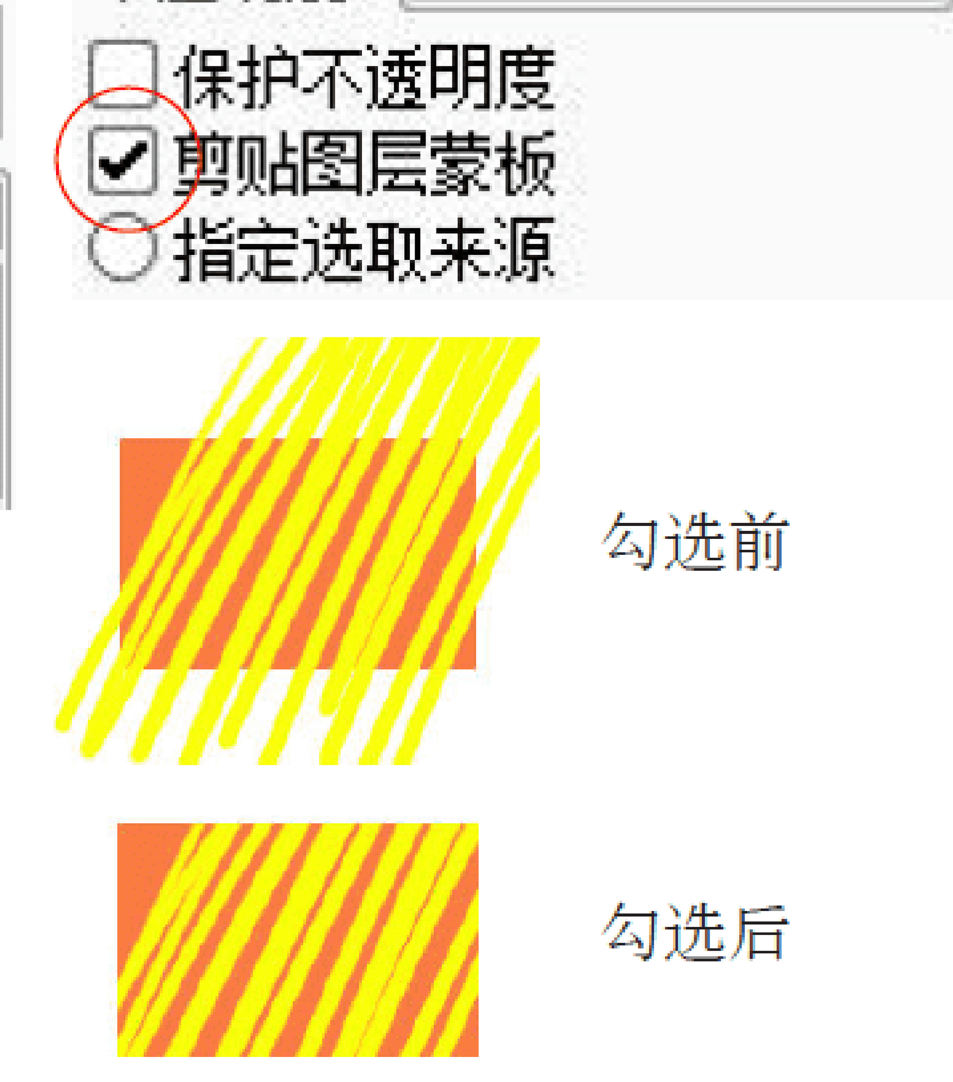


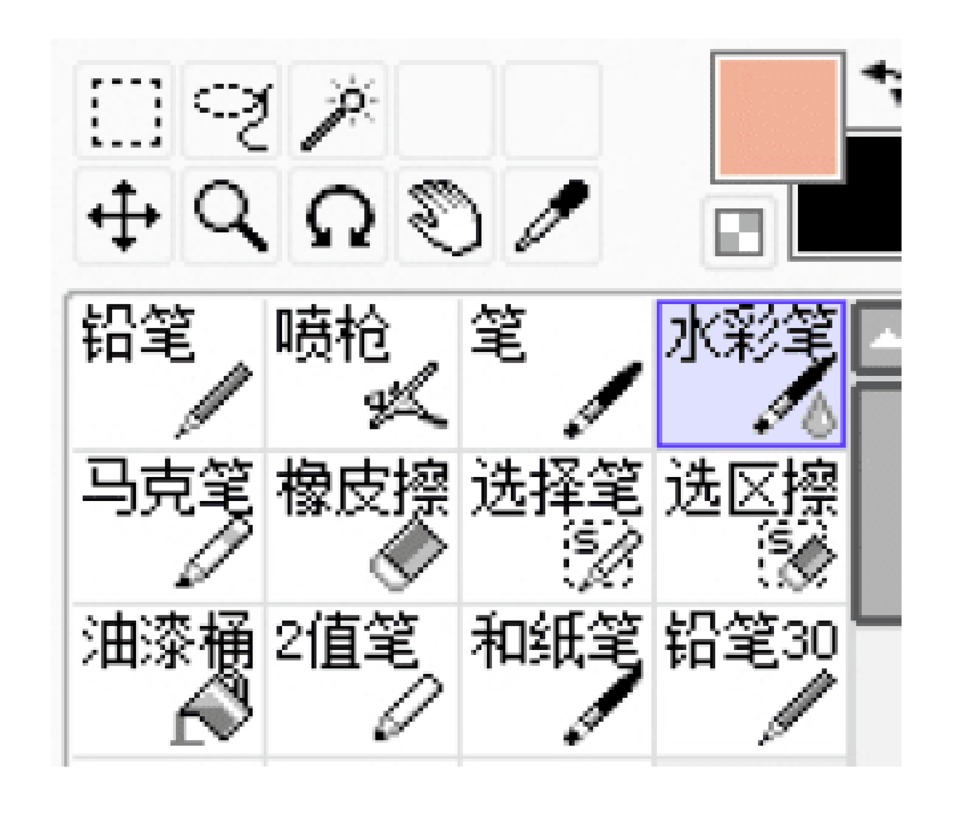
8 新建一个图层给眼睛铺上眼白，在此之上再建一层作为眼瞳，这里选择橙色作为眼瞳的颜色。

11.2.4　实战——深入刻画











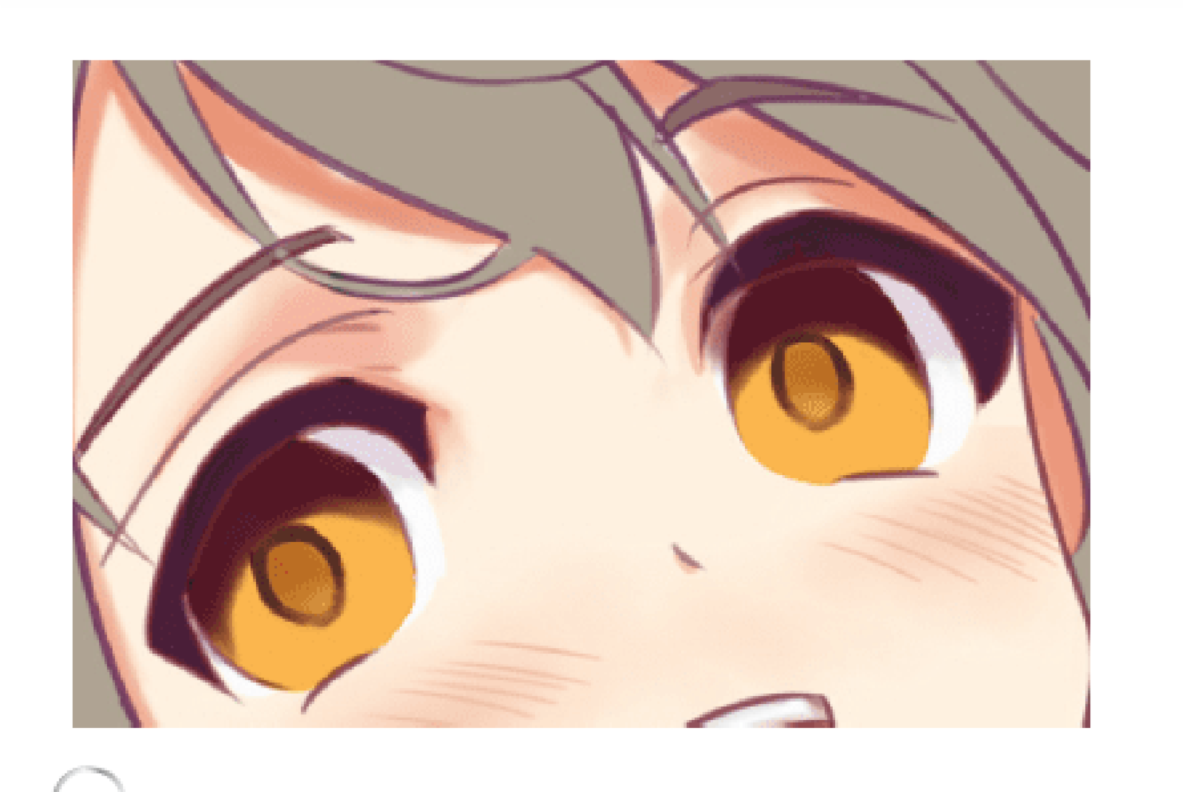
1 绘制阴影图层时，勾选“剪贴图层蒙版”复选框，再用“笔”工具给皮肤画上阴影，可以防止画到皮肤以外的位置。再用“水彩笔”工具进行涂抹，使阴影颜色均匀晕开。



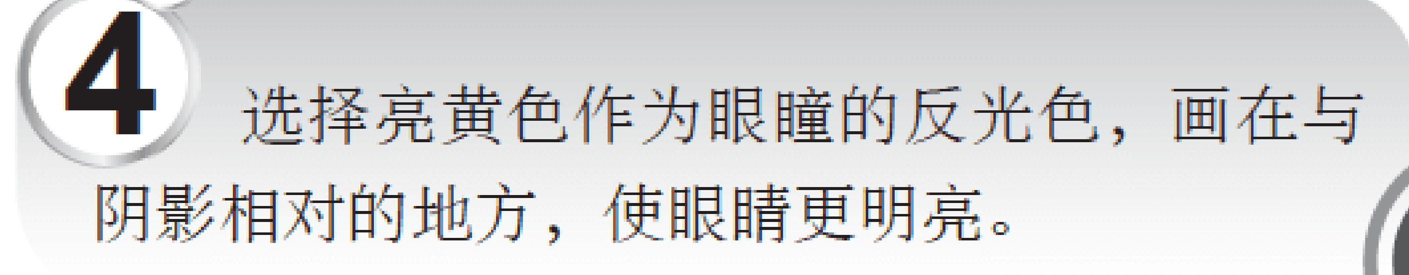




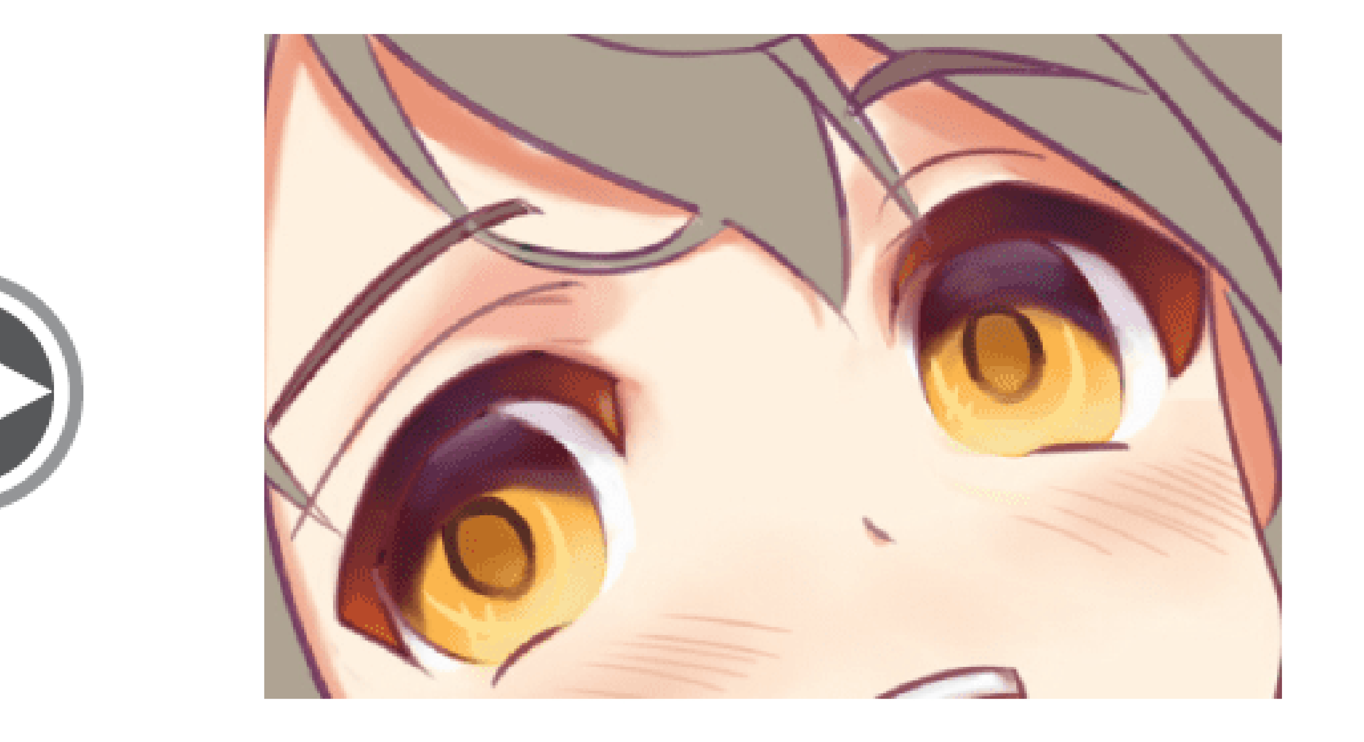
2 给人物画上腮红和嘴唇，先用“笔”工具在脸颊上画上淡淡的粉红色，再用“水彩笔”工具进行涂抹，使颜色均匀晕开。再用深一点的粉红色在腮红处排出斜线，在嘴唇边绘制阴影。

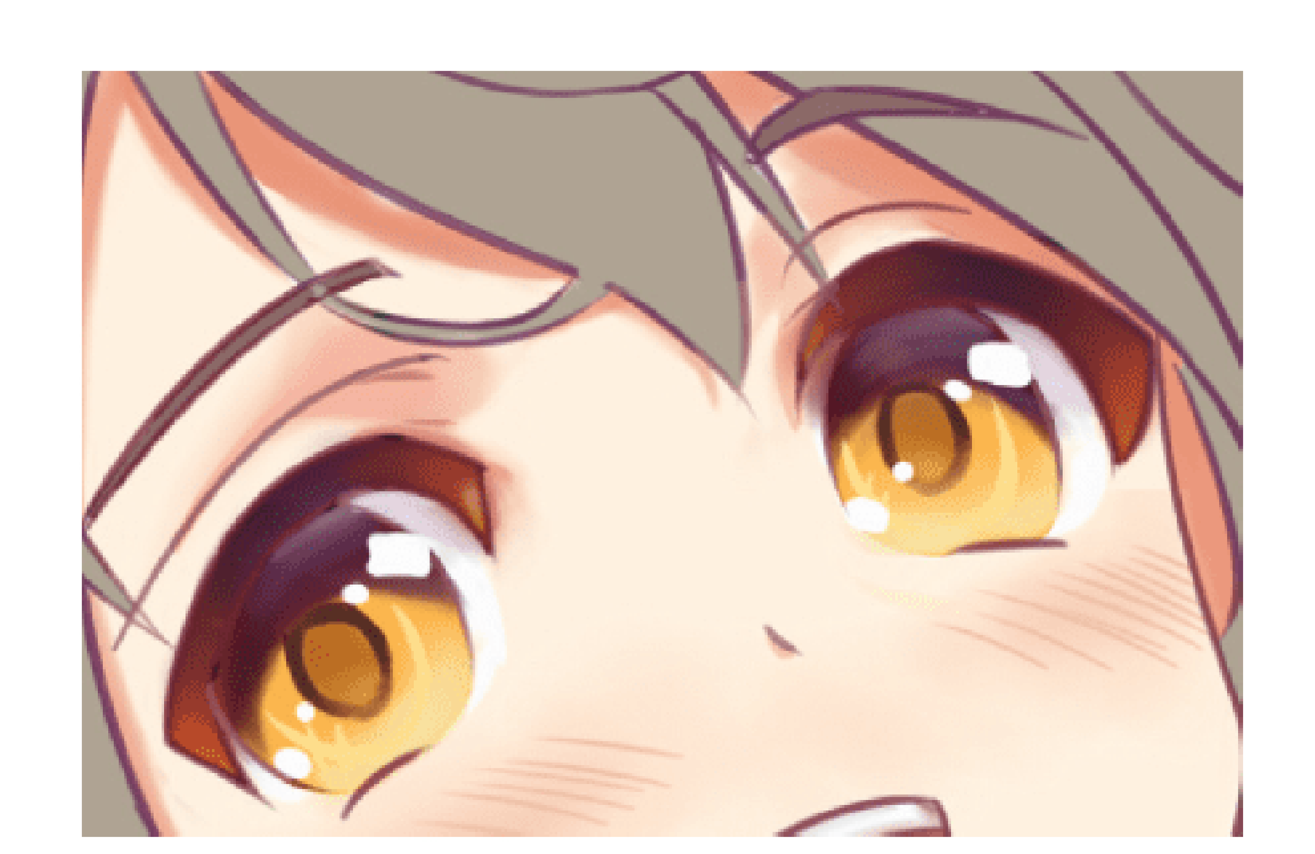


3 在眼瞳上新建一层，勾选“剪贴图层蒙版”复选框，选择比眼瞳深的褐色，用“笔”工具和“水彩笔”工具画出眼瞳的阴影。



4 选择亮黄色作为眼瞳的反光色，画在与阴影相对的地方，使眼睛更明亮。



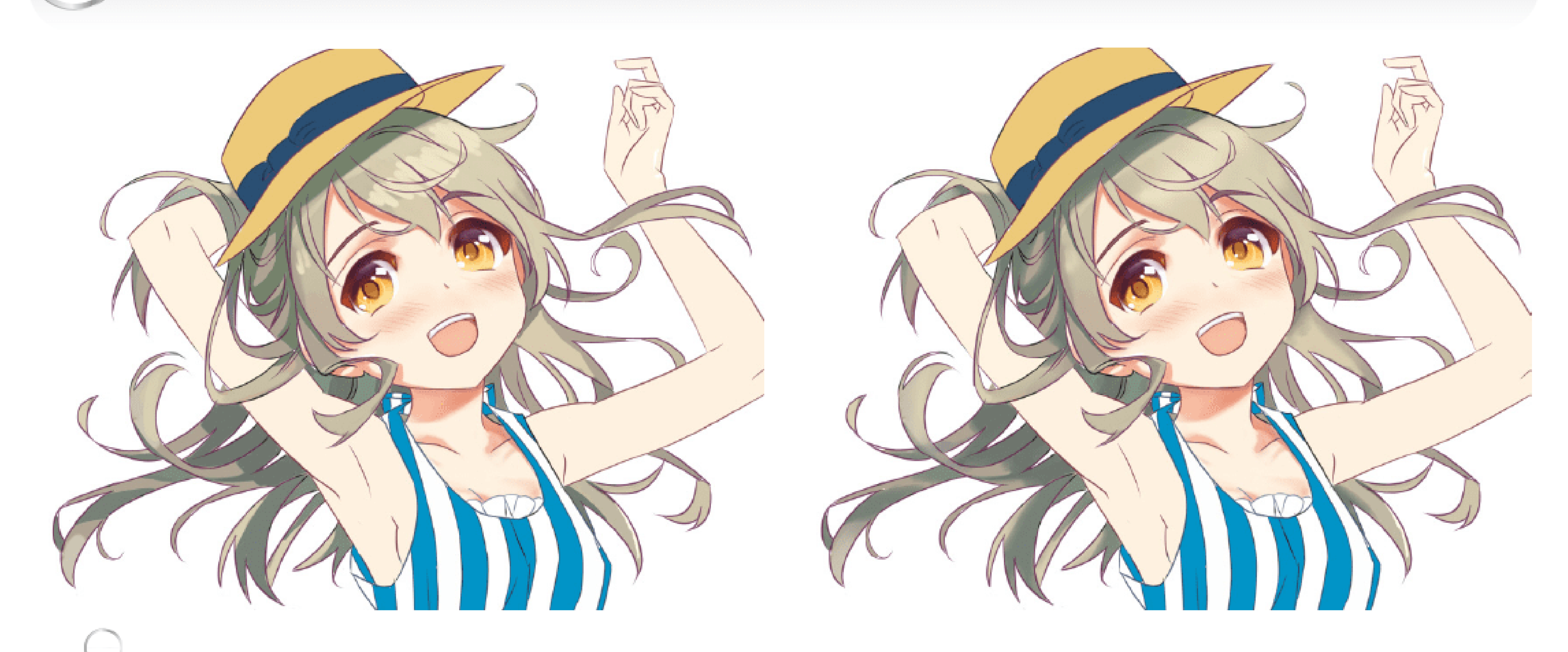


5 画出眼睛高光，高光画在与反光相反的位置，形状特征明显呈点状。这样画出的眼睛比较水润。

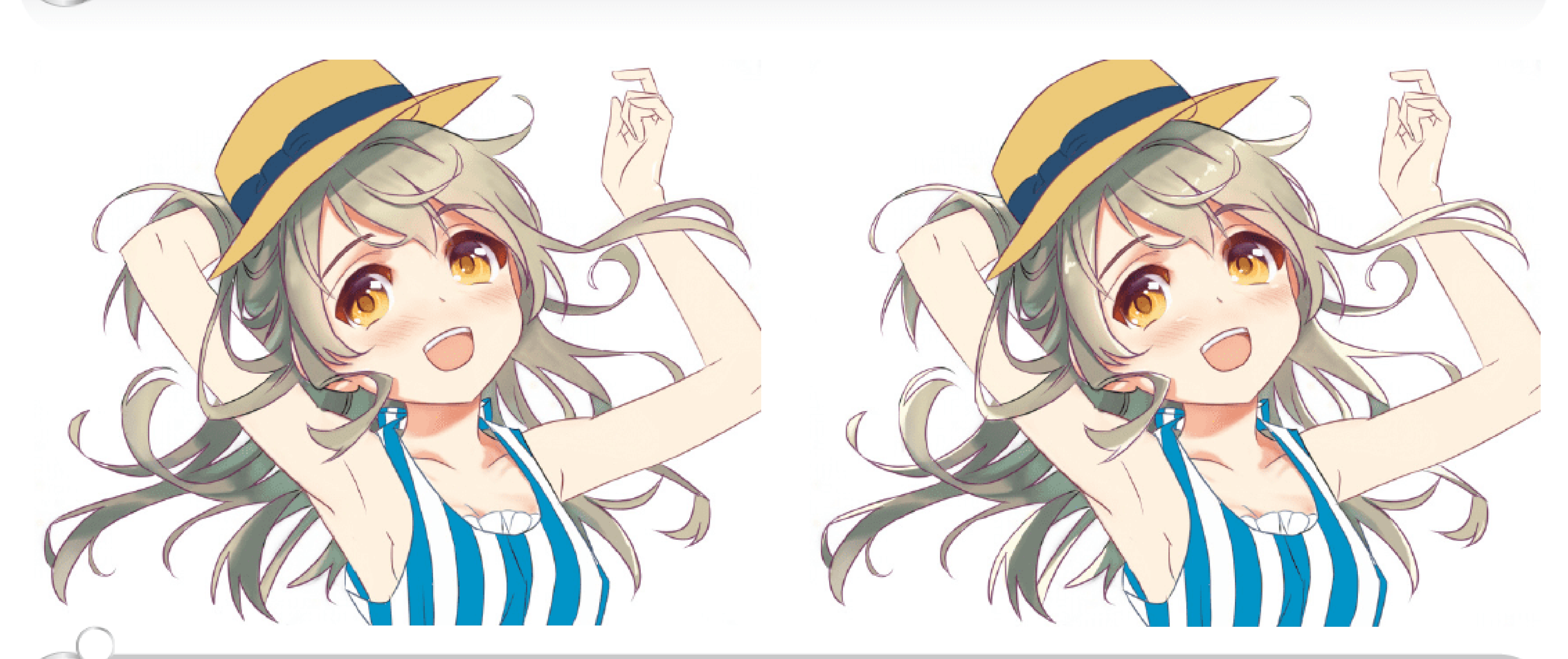




6 根据光源的方向将头发的亮面画出来，要根据头形和发型来画。

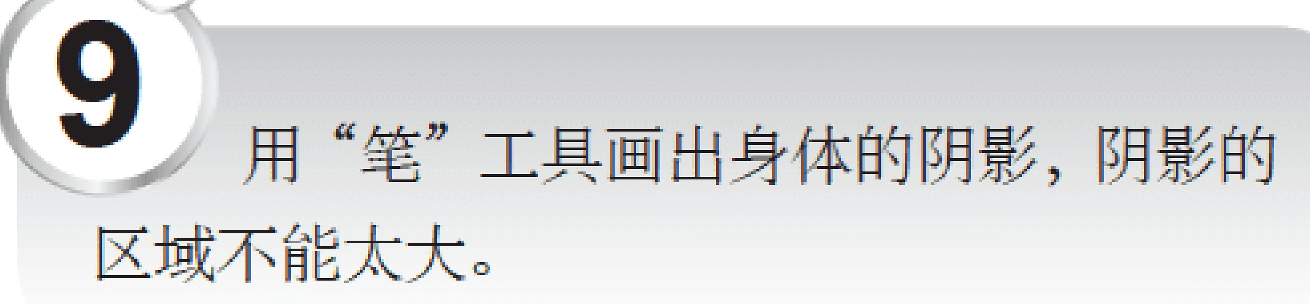


7 画出头发阴影，用“水彩笔”工具将亮面涂抹开，使边缘不至于太生硬。



8 给头发加上反光和环境色，再点上高光。注意要根据发丝的形态来画，高光位置在骨点突出的位置，呈点状。





9 用“笔”工具画出身体的阴影，阴影的区域不能太大。



10 使用“水彩笔”工具将皮肤阴影涂抹、晕开，让阴影看上去比较自然。



11 根据身体的结构和衣服的褶皱画出服装的蓝色条纹的阴影。阴影的色相偏紫，饱和度增加，明度降低。



12 根据身体的结构和衣服的褶皱画出服装的白色条纹的阴影。阴影的色相偏蓝，饱和度增加，明度降低。





13 根据身体的结构和衣服的褶皱，画出服装的腰带阴影。阴影颜色选用比较深的蓝灰，降低纯度。



14 为了使服饰的阴影看上去自然、不生硬，可使用“水彩笔”工具将皮肤阴影涂抹、晕开，丰富画面。



15 画出草帽的亮面，然后画出草帽的阴影。



16 刻画细节，用短线画出草帽的粗糙感，暗面颜色偏深，亮面颜色相对比较浅。



17 选用淡紫色给草帽添加一点环境光，注意光的范围会随结构而变化。

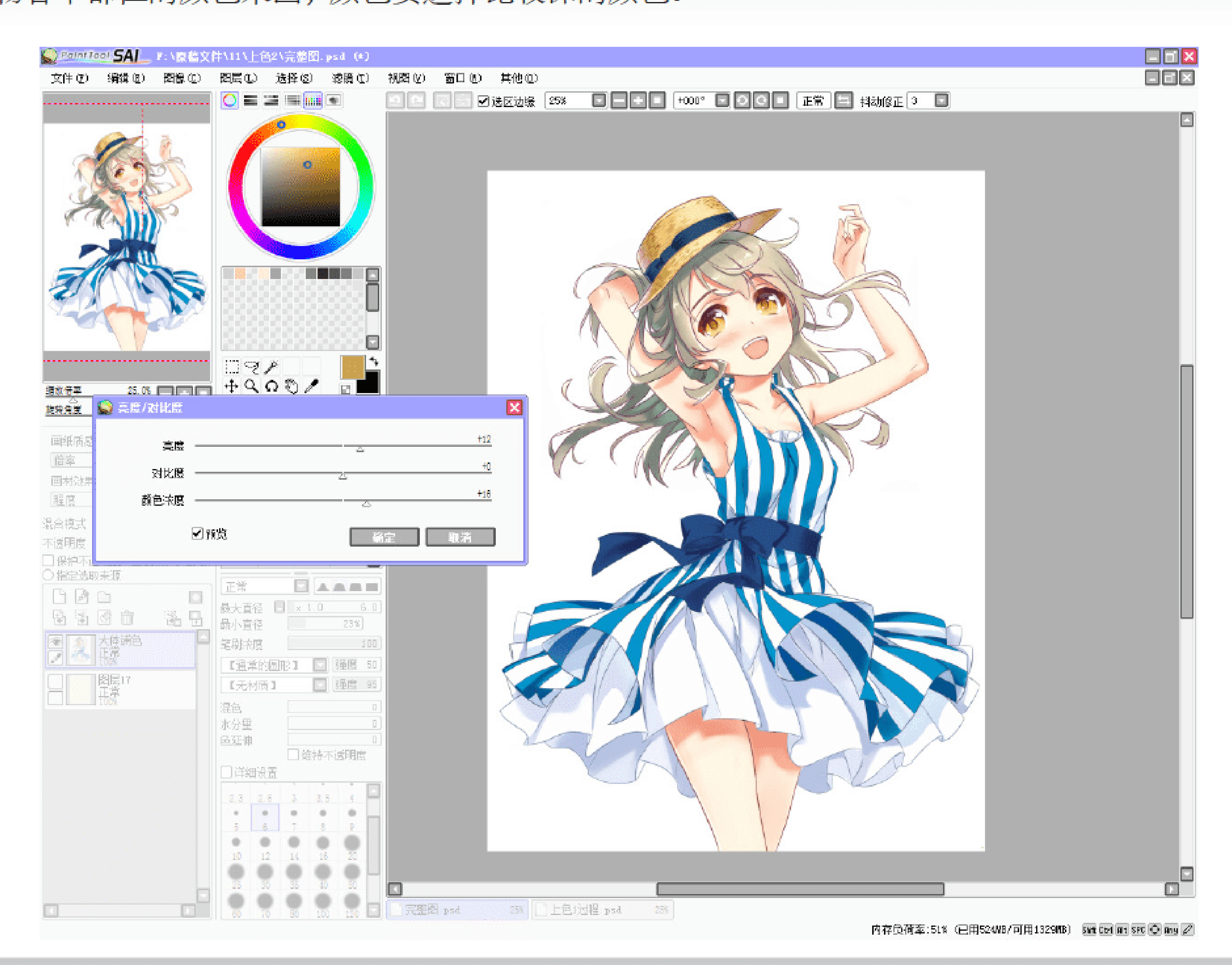


18 最后使用亮黄色给草帽添加少量高光，草帽就完成了。

11.2.5 实战——完善画面



1 给线稿着色，由于勾选了“保护不透明度”选项，所以可以直接给线稿涂上颜色。线稿颜色要根据人物各个部位的颜色来画，颜色要选择比较深的颜色。



2 使用“滤镜——亮度/对比度”增加图像亮度和颜色浓度，使画面更加鲜艳。注意要随时使用“预览”查看整体效果。

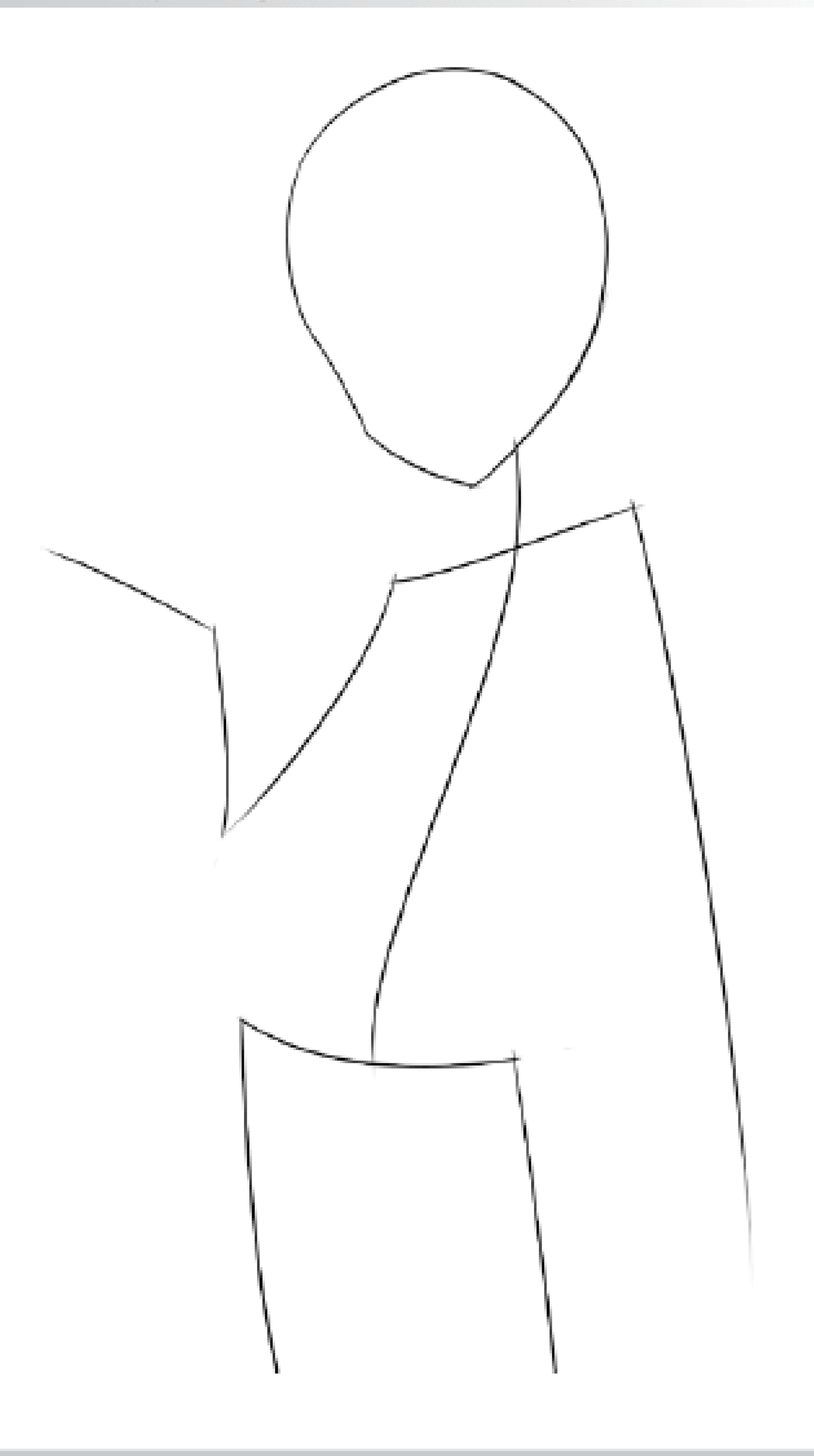
3 整理画面，最终效果图完成。这是一个身着天蓝色条纹短裙，戴着一顶草帽，欢快地在阳光下走动的萌少女。由于绘制的是漫画人物，所以色彩比较鲜艳明亮，光影效果比较突出。



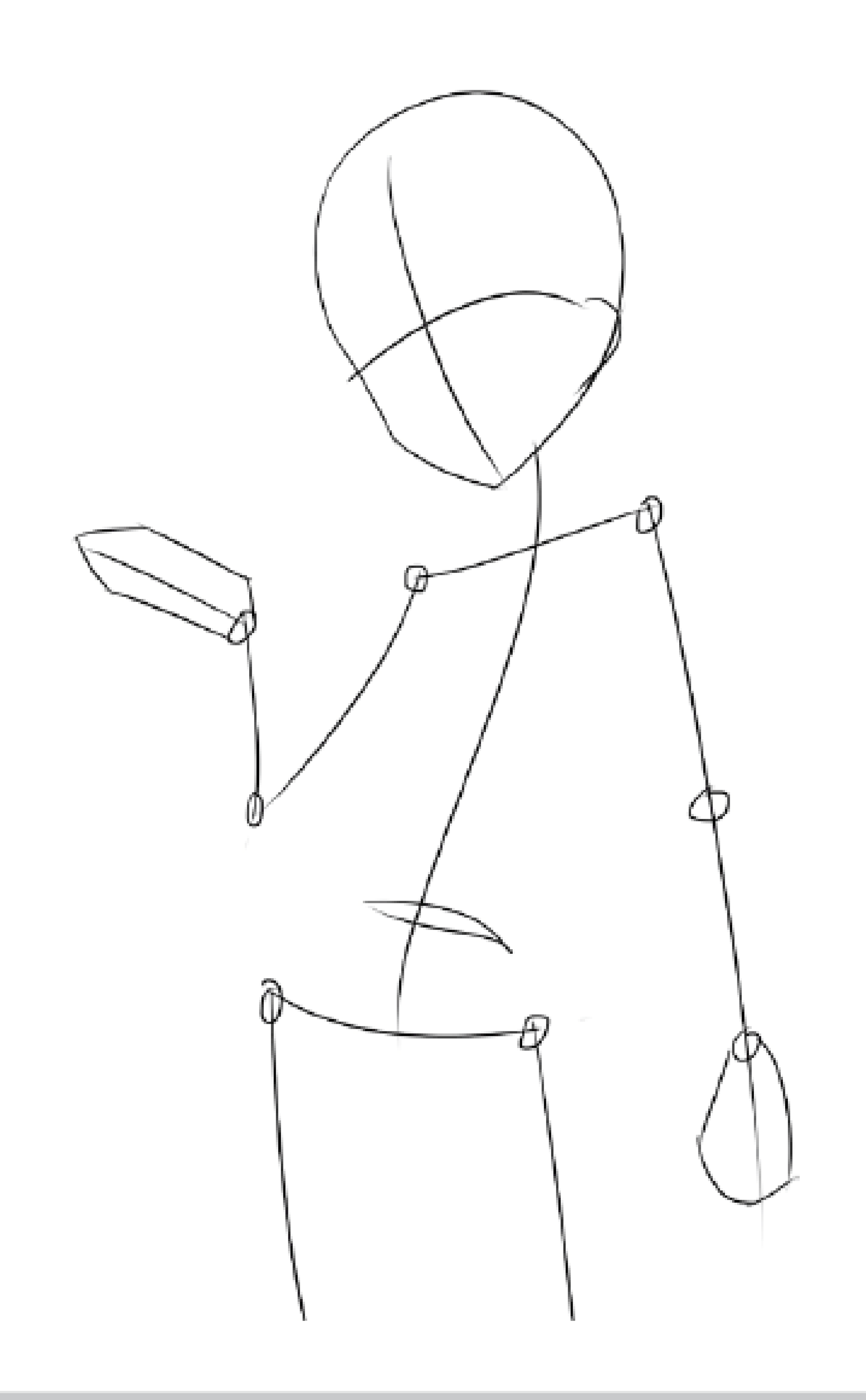
11.3 实战——活泼的萌系少女

掌握上色的大体方法后，不必拘泥于形式，可大胆地给画面铺上自己喜欢的色彩。但需要注意的是一个人物的色彩不宜太多；否则，在很难把握色彩的情况下，画面有可能会显得花乱。下面讲解一个活泼萌少女的绘制方法。

11.3.1 实战——绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的站姿。注意身体比例要正确。



2 标出人体的骨节点，概括出手和脚的大致姿势，方便后续人体的绘画。



3 根据前面定好的姿势，将人体的结构绘制出来。



4 从整体出发，给人物设计发型和服装。

11.3.2 实战——整理画面





1 给人物增加头发层次和服装细节，丰富画面。

2 从头部开始将人物线稿细致地描绘出来。



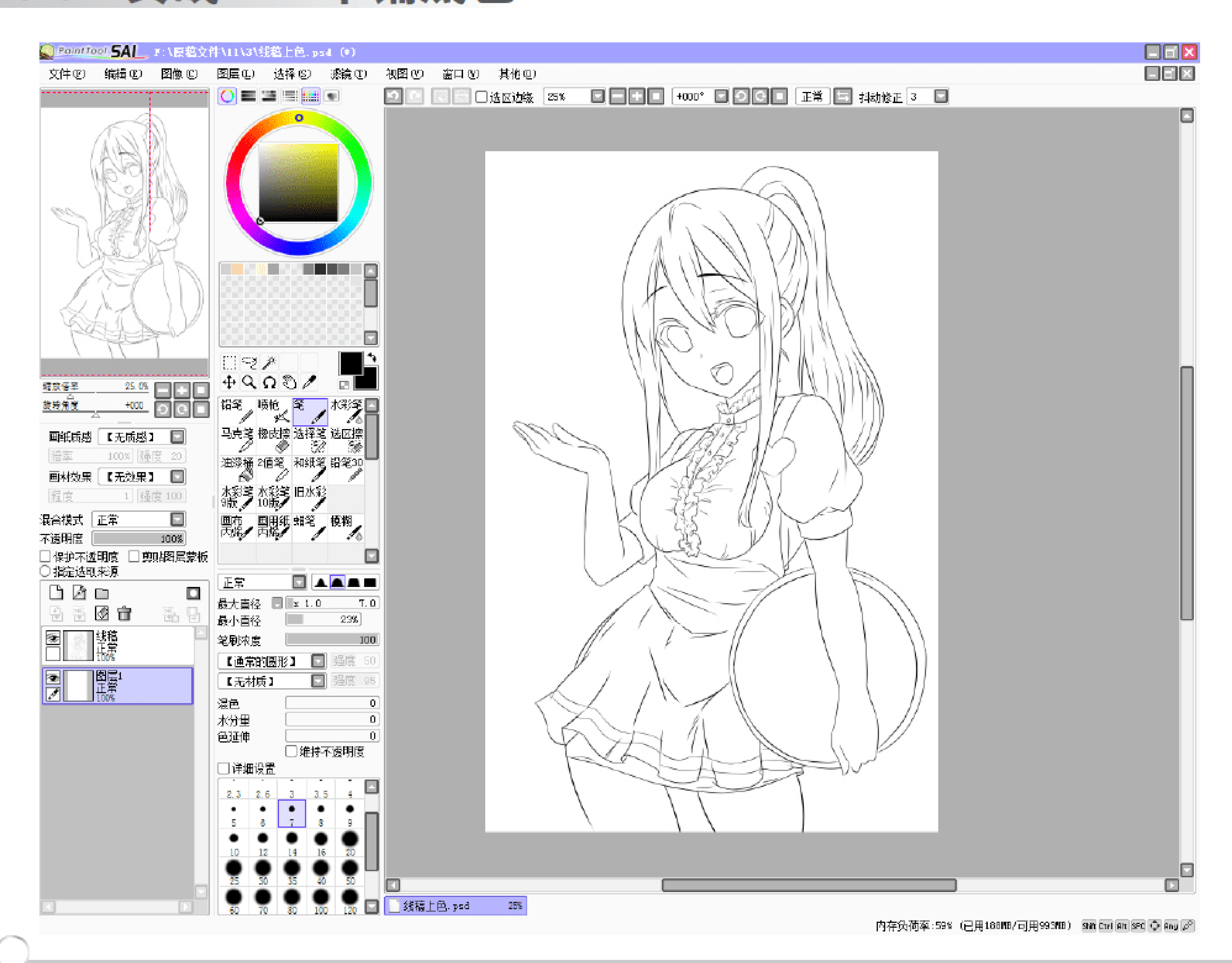


3 继续完成下半身线稿的绘制，然后去掉草稿。

4 完善线稿，用流畅的线条将线稿描绘出来，注意线条的粗细变化。



11.3.3 实战——平铺底色



1 将多余图层去掉，保留线稿图层，以保证画面的干净整洁。



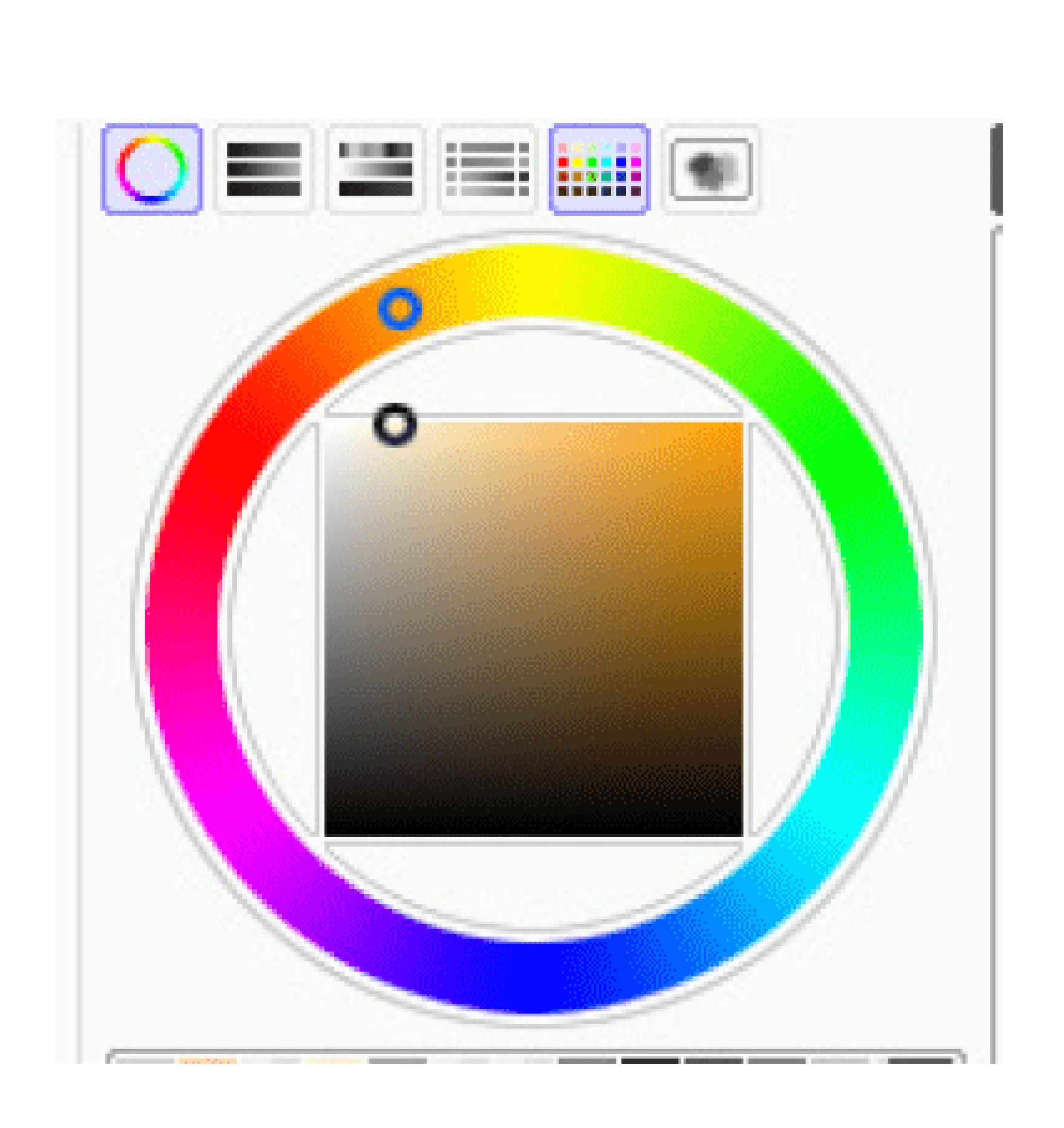
2 在线稿下新建一层图层，在线稿层使用“魔棒”工具选中人物的皮肤，准备为皮肤上色。窗口下方的数值也可以调节，色差范围越小，所选的区域越精确。其中“魔棒”工具没有能给小细节上色的功能，因此改用“选择笔”工具进行选择，多选的部分可以用“选区擦”工具清除。







3 确定选区后直接切换到工具栏，选择里面的“油漆桶”工具，此时被选中的区域已经变成了用虚线表示。



4 在色轮上吸取颜色。色轮上有红、黄、绿、青、蓝、紫6种基本色相，在选择色相后，在中间的正方形内点选颜色的明度和纯度。皮肤颜色一般比较亮，R、G、B值都接近255(白色)，选完颜色后使用“油漆桶”工具对所选区域进行填充。





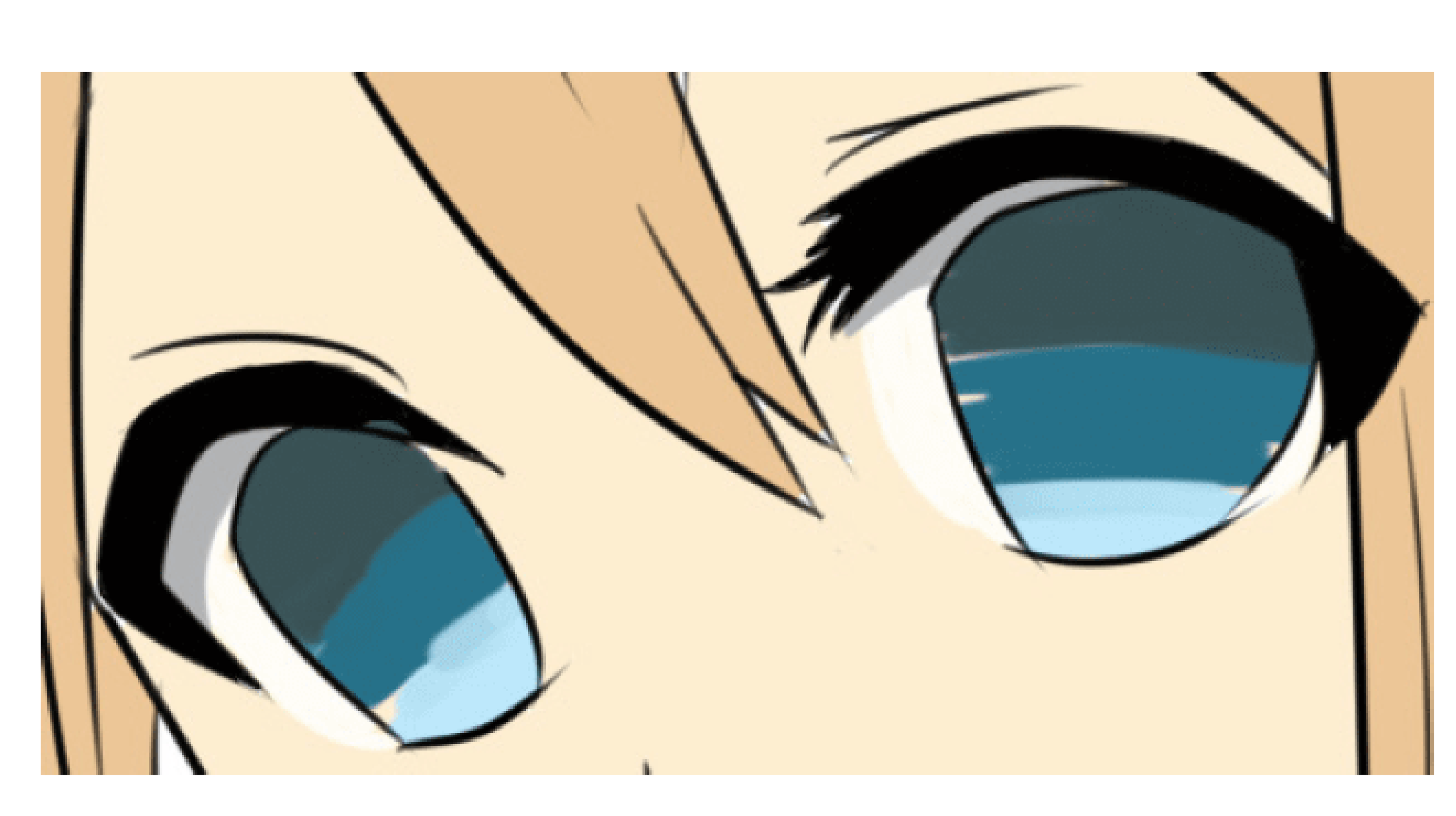




5 用橘黄色作为主体色调，完成对人物的大面积平铺染色。

6 选择补色作为小物件的颜色，使画面显得活泼。

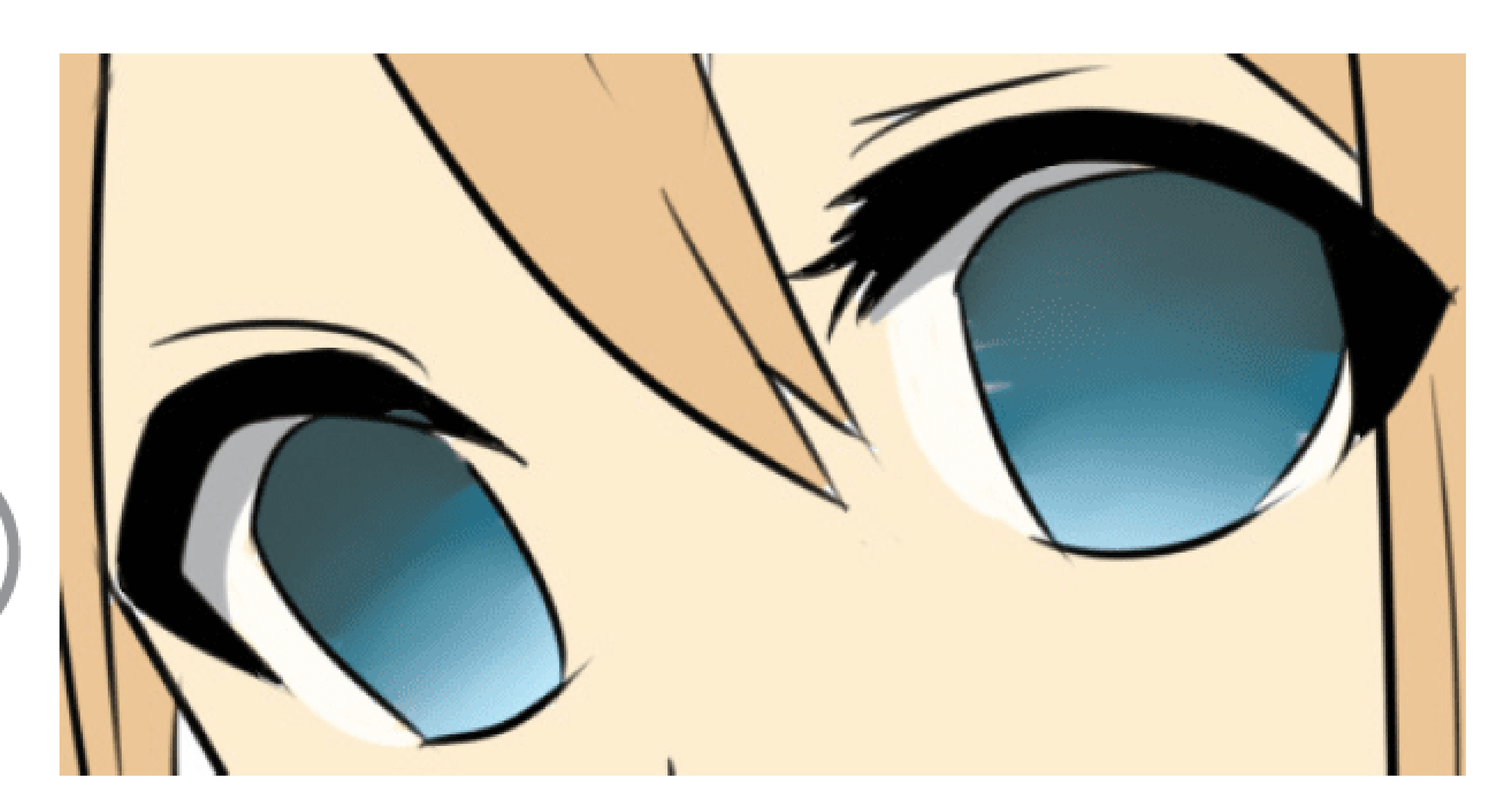
11.3.4 实战——深入刻画



7 新建图层，按住Z键放大工具，放大到眼睛局部，用“画笔”工具画出由浅到深3层紫色，分别是亮部、中间色、暗部。

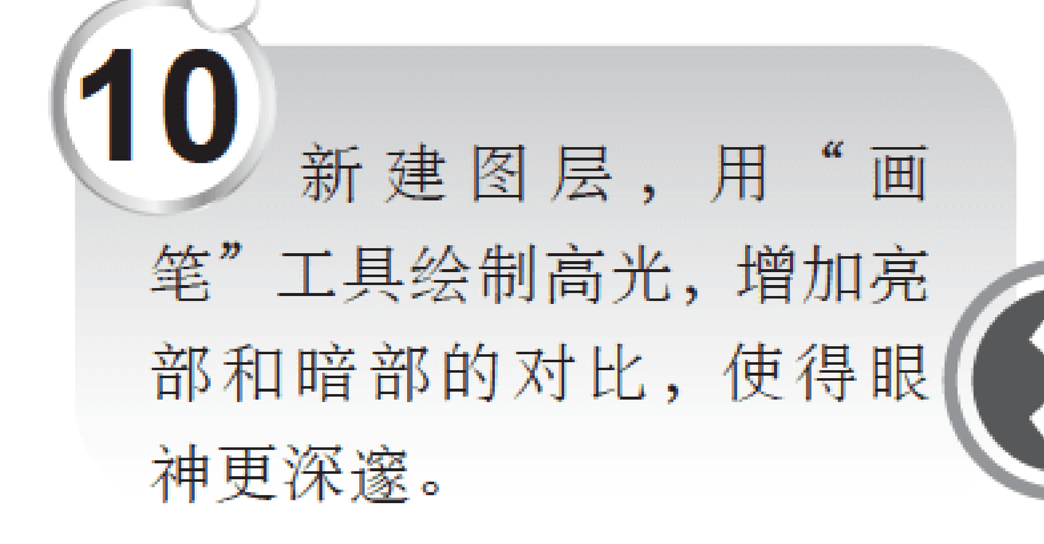
8 在“工具栏”找到“水彩笔”工具，用“水彩笔”工具抹匀颜色的边缘，使3种颜色自然过渡。



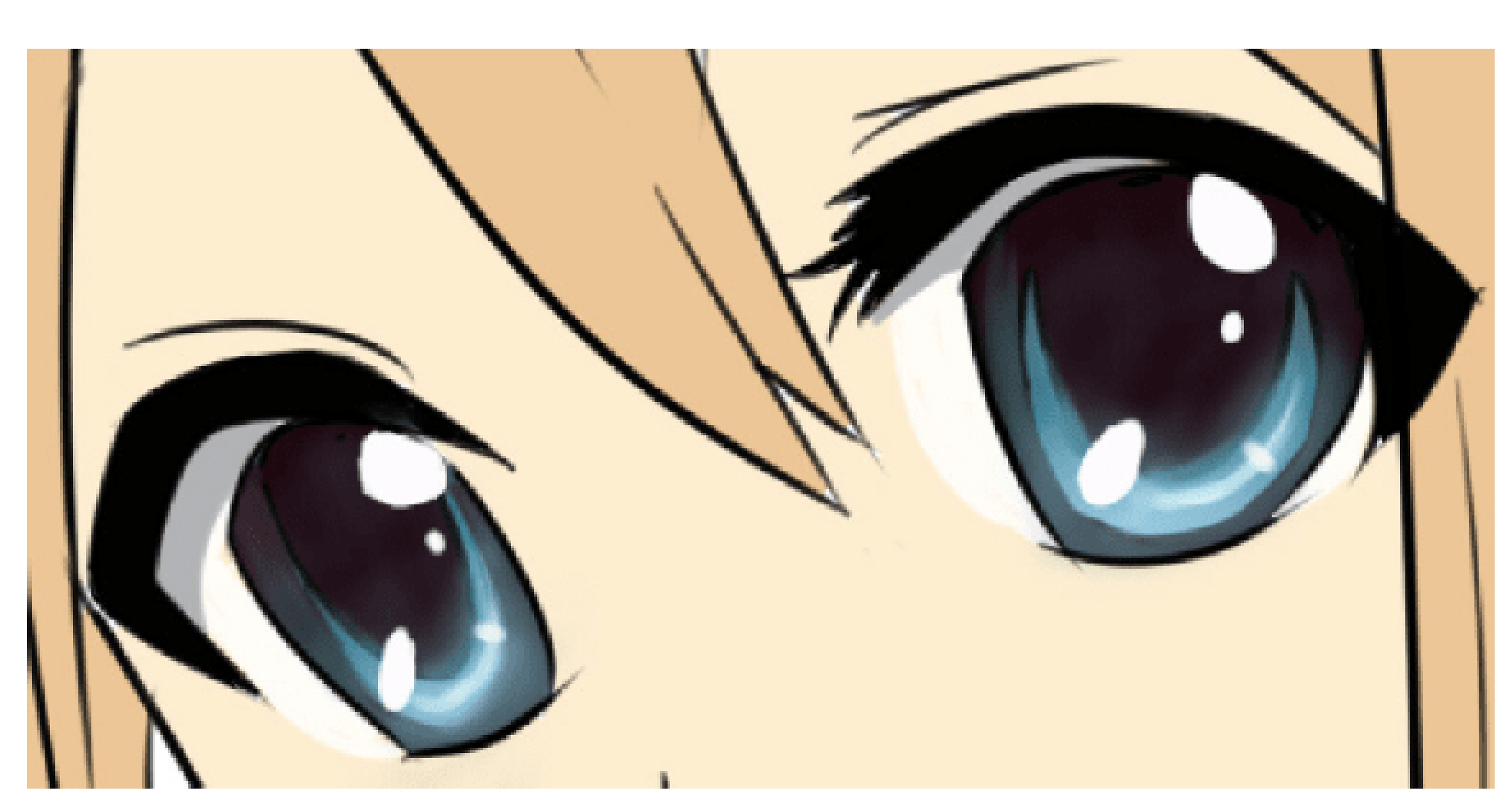


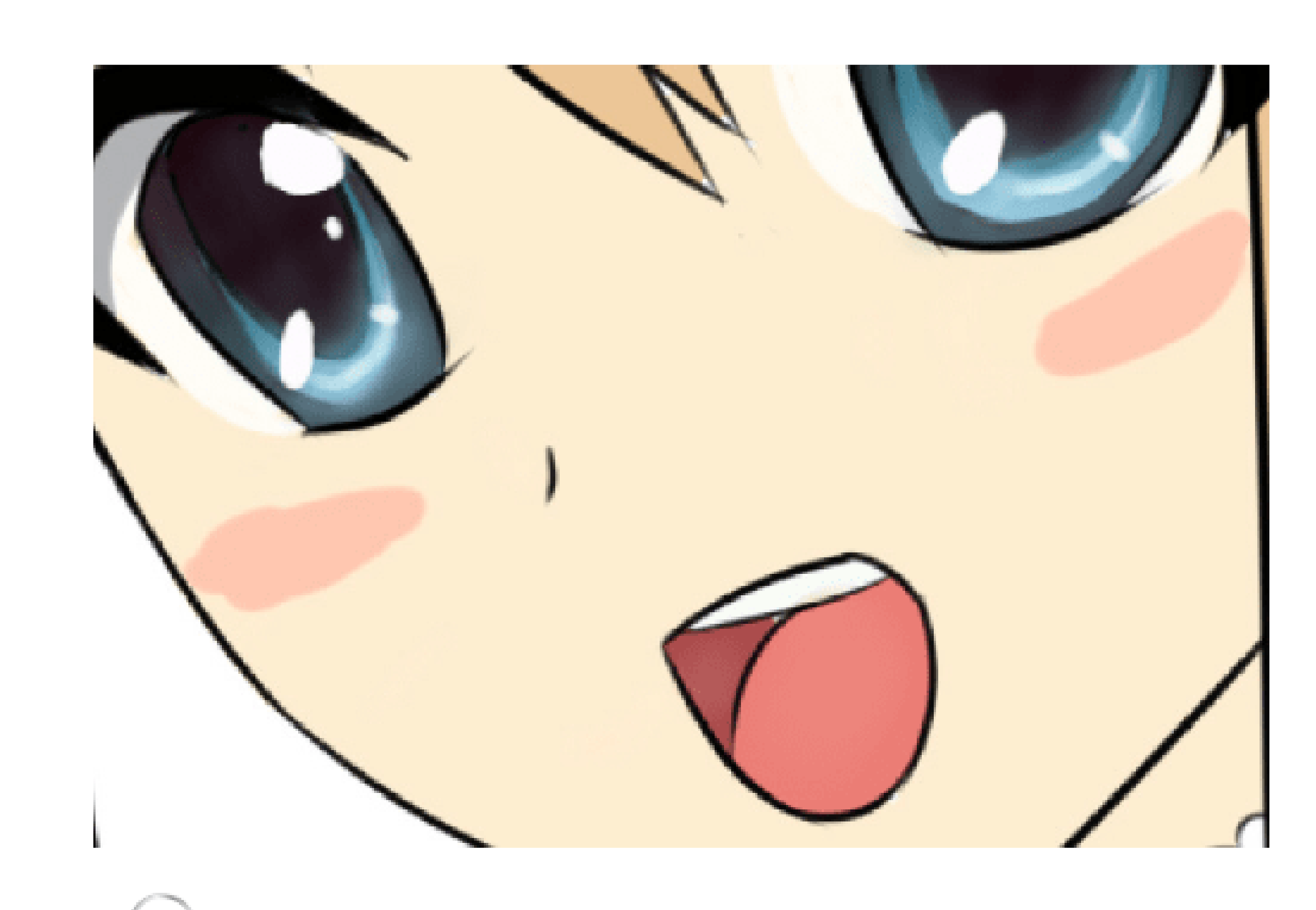


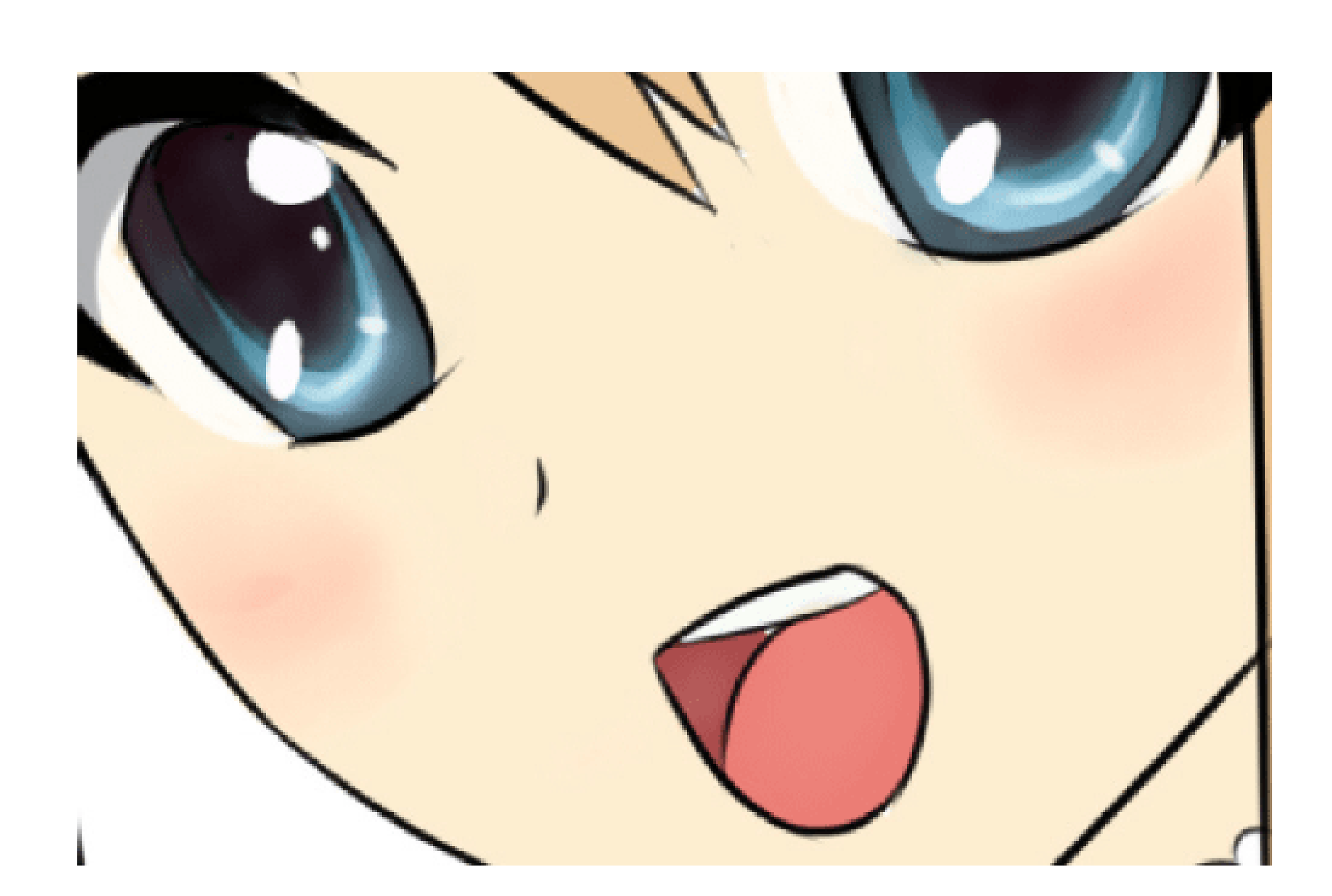
9 用“画笔”工具绘制出瞳孔，中间是深黑色，外面的则浅一些，然后再在外圈画出一点亮部。



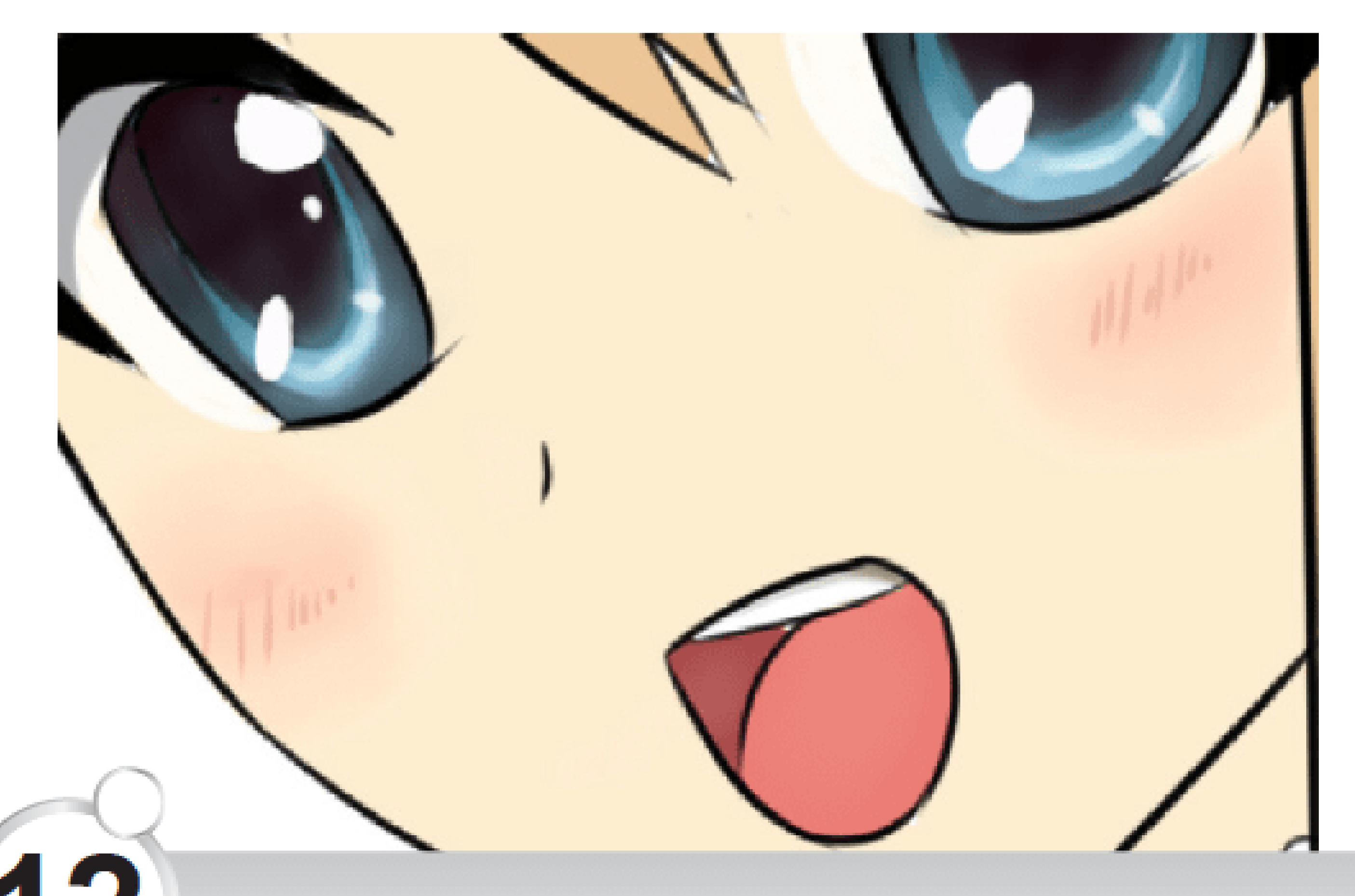
10 新建图层，用“画笔”工具绘制高光，增加亮部和暗部的对比，使得眼神更深邃。

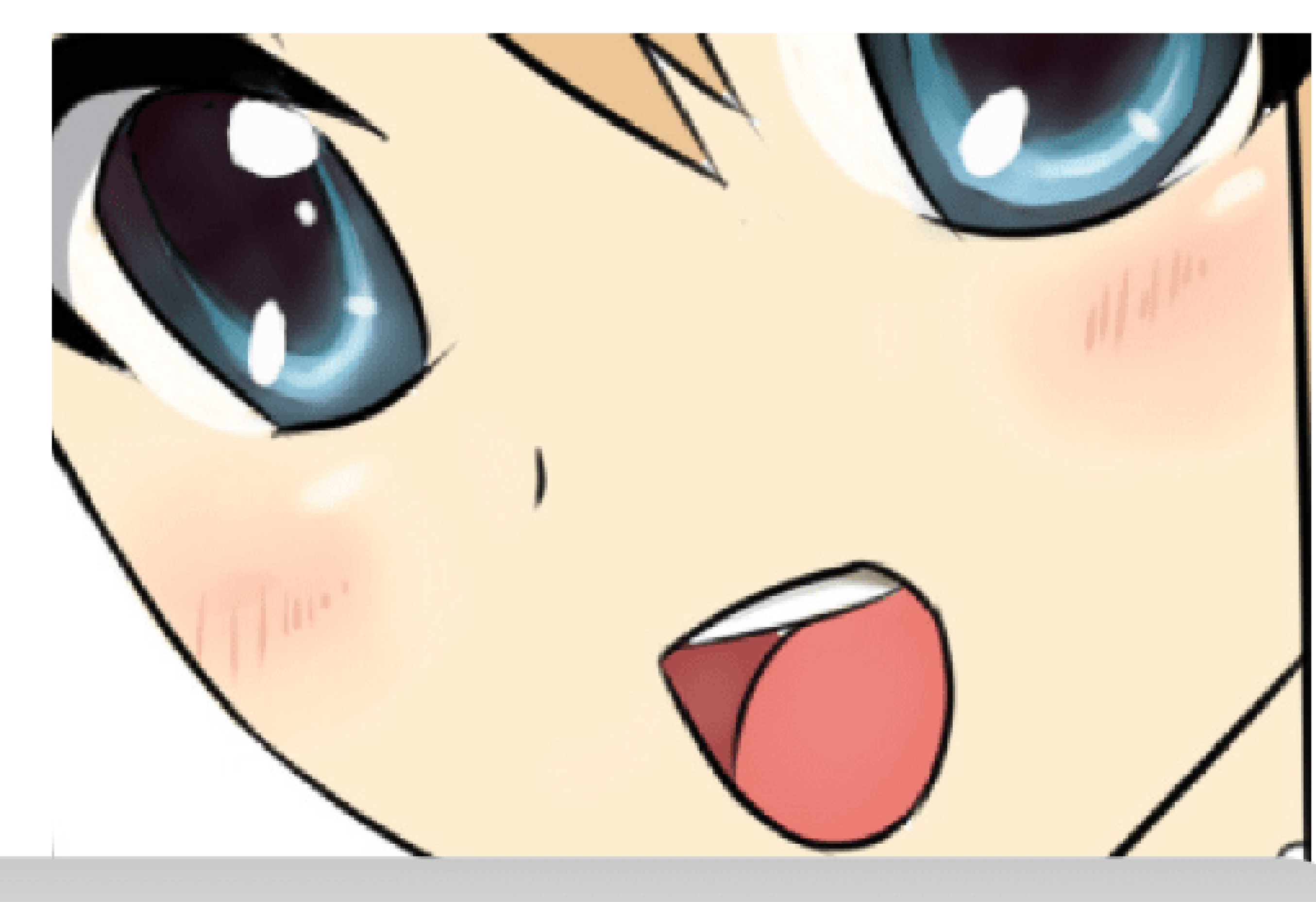




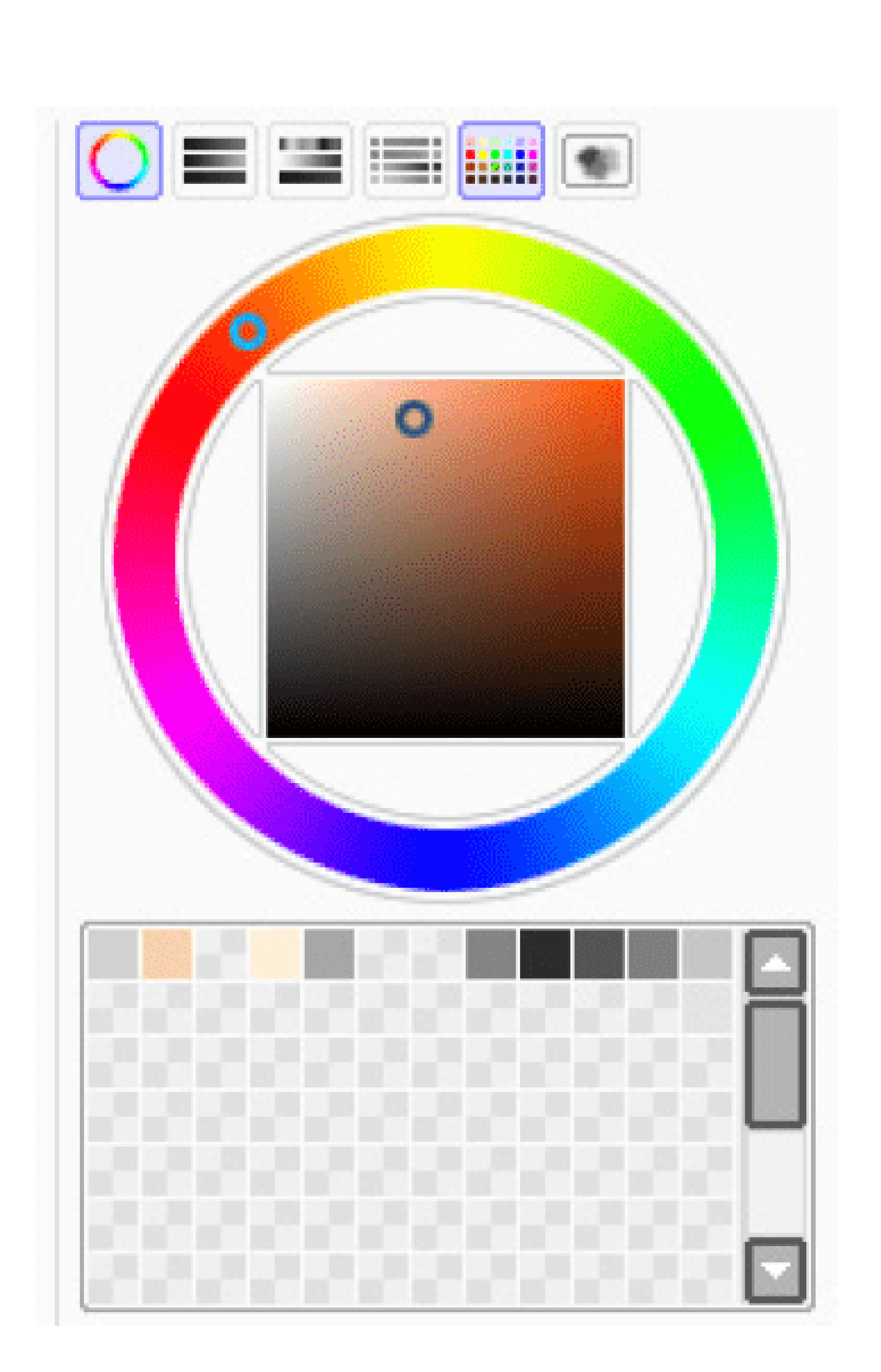


11 给人物画上腮红和红唇，先用“笔”工具画上淡淡的红色，再用“水彩笔”工具进行涂抹，使颜色均匀晕开。





12 在腮红上用深一点的红色，画出腮红线，画出牙齿边的阴影。给皮肤添加高光，高光位置在骨点突出的位置，呈点状分布。



13 新建图层，吸取一个更深的皮肤色，作为皮肤阴影色。在皮肤色上新建一个图层，选择“画笔”工具画出皮肤阴影，阴影的区域不能太大。



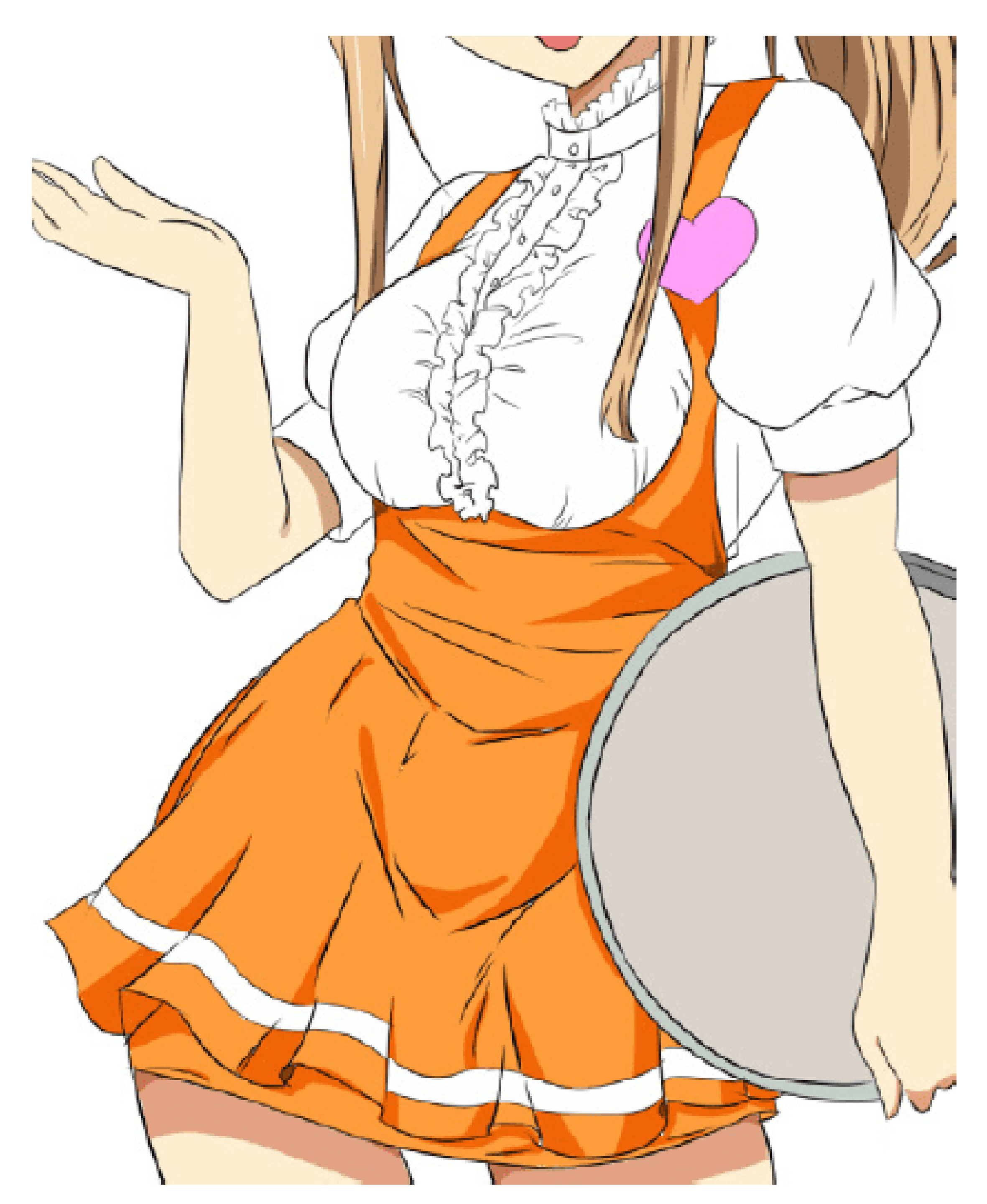




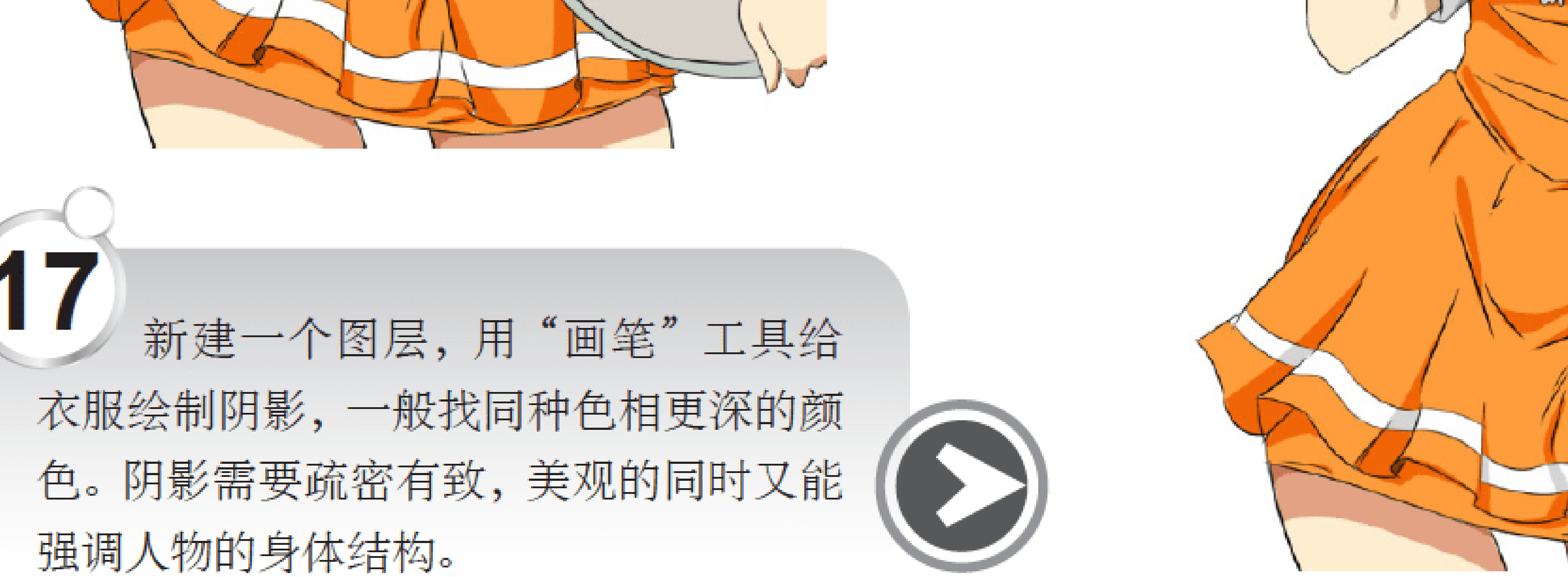
14 继续用画笔工具添加一层阴影，阴影的位置要和光照方向一致。此处默认光从左边来，所以阴影多在右侧。

15 给头发添加一层亮面让光感更强烈。给头发添加高光，高光的位置要与亮面一致，光照方向的头发高光更多。





16 在裙子底色的基础上，给裙子添加一层橘红的阴影，不用将边缘一一虚化，保留现有的边缘即可。阴影的分布要配合褶皱的分布，要疏密有致。

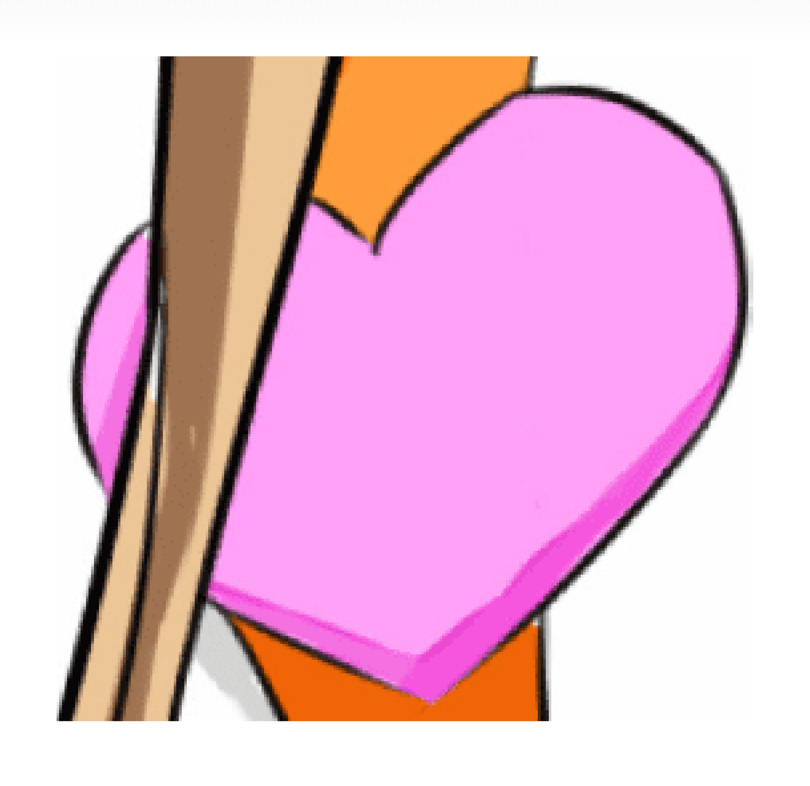


17 新建一个图层，用“画笔”工具给衣服绘制阴影，一般找同种色相更深的颜色。阴影需要疏密有致，美观的同时又能强调人物的身体结构。

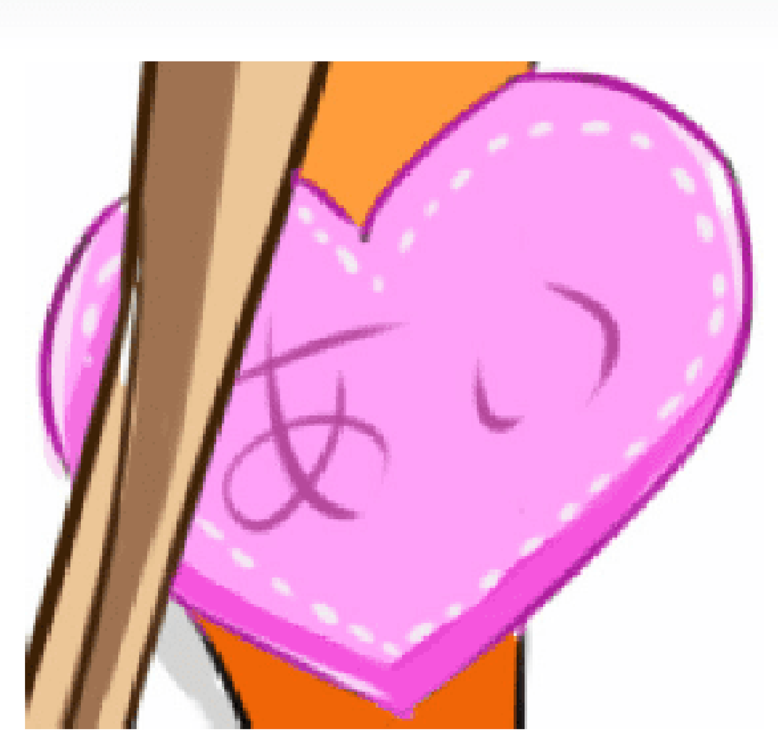




18 用“画笔”工具绘制盘子的阴影，画出高光，高光比较长，高光的形状比较模糊。画出手拿盘子，从盘里反射出的肌肤色，画完后可用“橡皮”工具将笔触和线头擦干净。







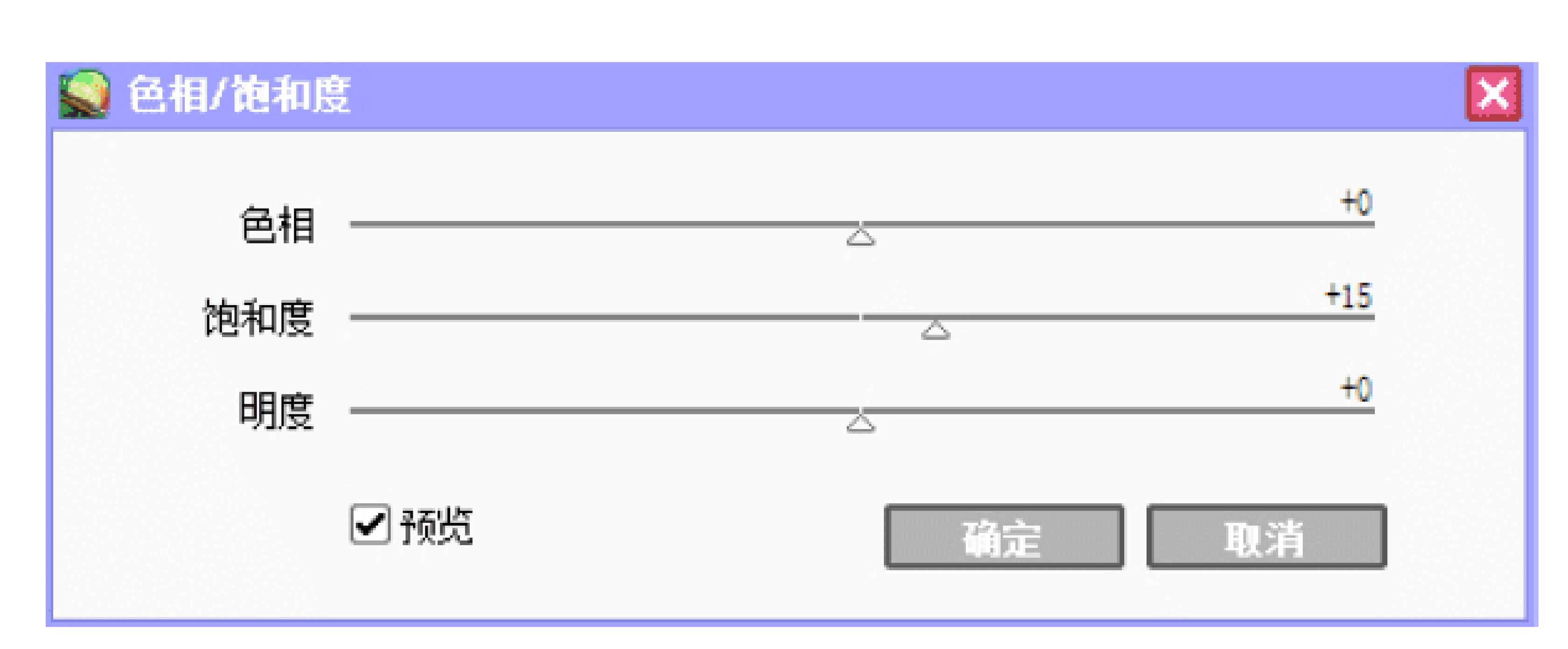
19 用“画笔”工具绘制桃心的暗部，刻画细节，点上高光，高光比较长。塑料制品高光的形状比较锐利，要保证高光轮廓清晰锐利不模糊。

11.3.5 实战——完善画面





1 给线稿着色。由于勾选了“保护不透明度”复选框，所以可以直接给线稿涂上颜色。线稿颜色要根据人物各个部位的颜色来画，颜色要比较深。



2 使用“滤镜——色相/饱和度”增加图像饱和度，使画面更加鲜艳。注意随时用“预览”功能查看整体效果。





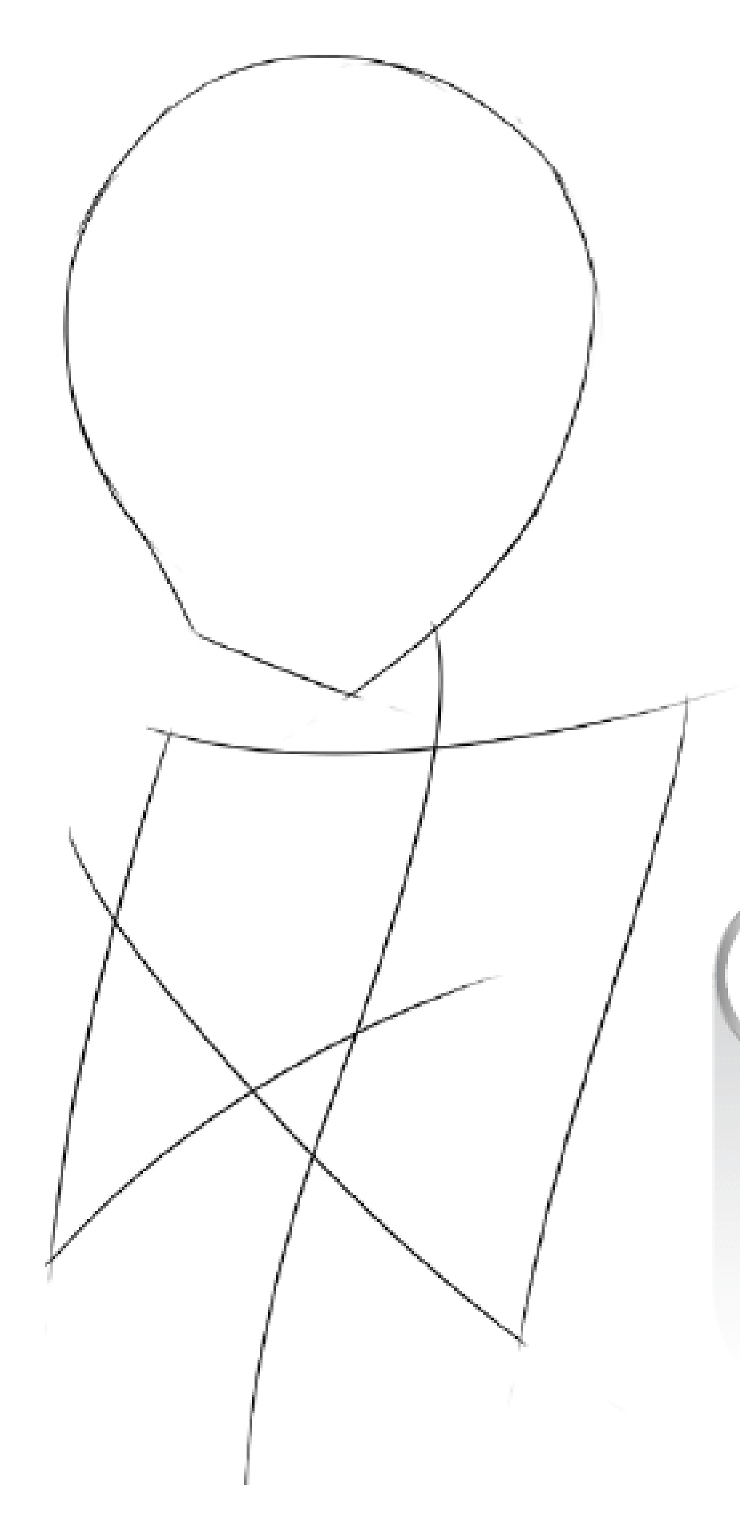
3 将多余的线条和颜色擦去，调整、修饰画面中的细节，最终效果图完成。整个画面以橙色为主，不管是人物造型，还是颜色的搭配，都让人印象深刻。



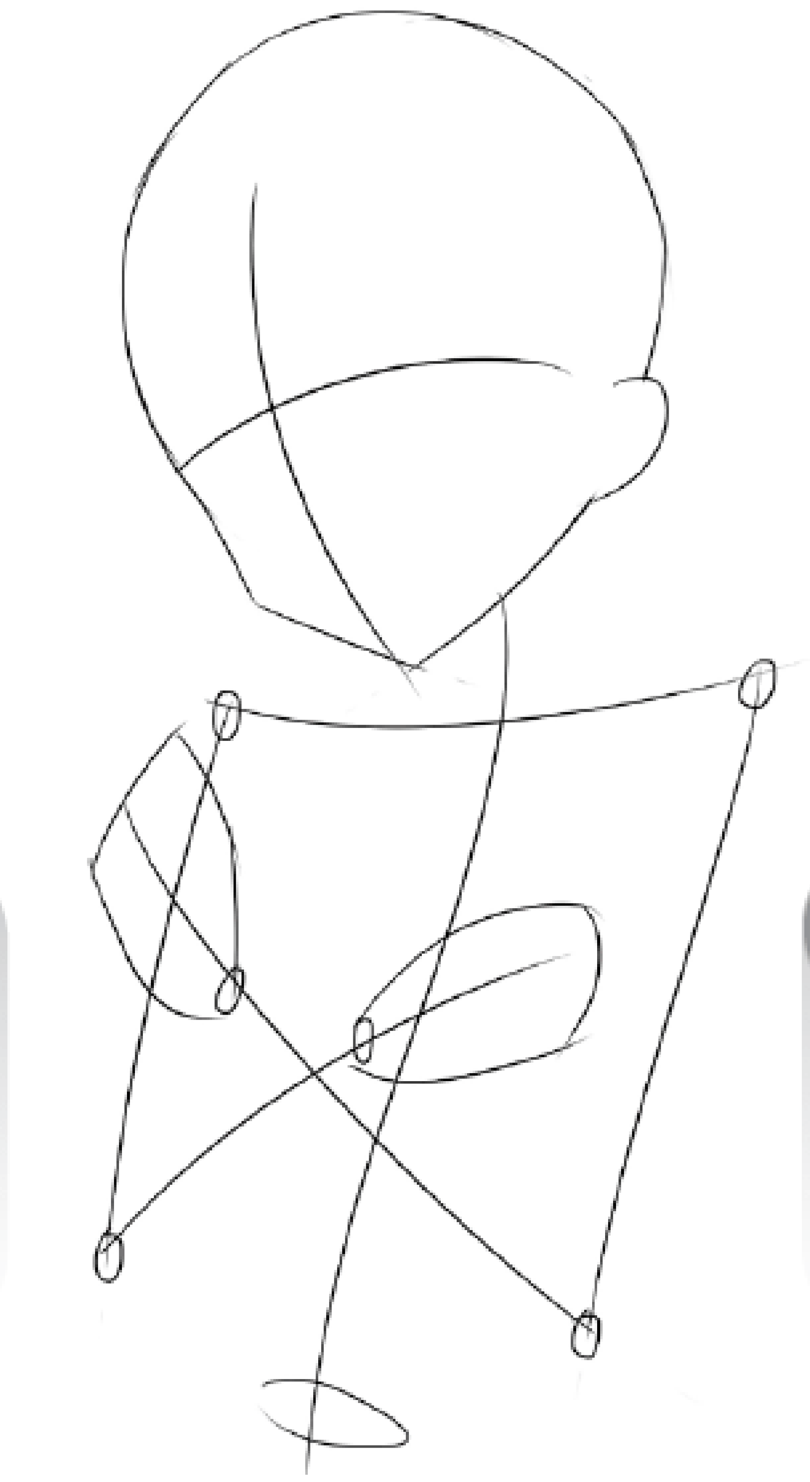
11.4 实战——萌系可爱女水手

漫画上色其实很简单，每块色彩的变化都不大。上色时最需要注意的是画面不能显得乱、花、脏和呆板。下面讲解一个萌系可爱女水手的绘制方法。

11.4.1 实战——绘制草图



1 用简单的线条勾勒出人物的半身站姿，动作要协调、自然。



2 标出人体的骨节点，概括出手的大致姿势，方便后续人体的绘画。



3 根据前面定好的姿势将人体结构绘制出来。



4 给人物设计发型和服饰，五官形象具体。

11.4.2　实战——整理画面



1　给人物增加头发层次和服装细节，丰富画面。



2　从头部开始，将人物线稿细致地描绘出来。

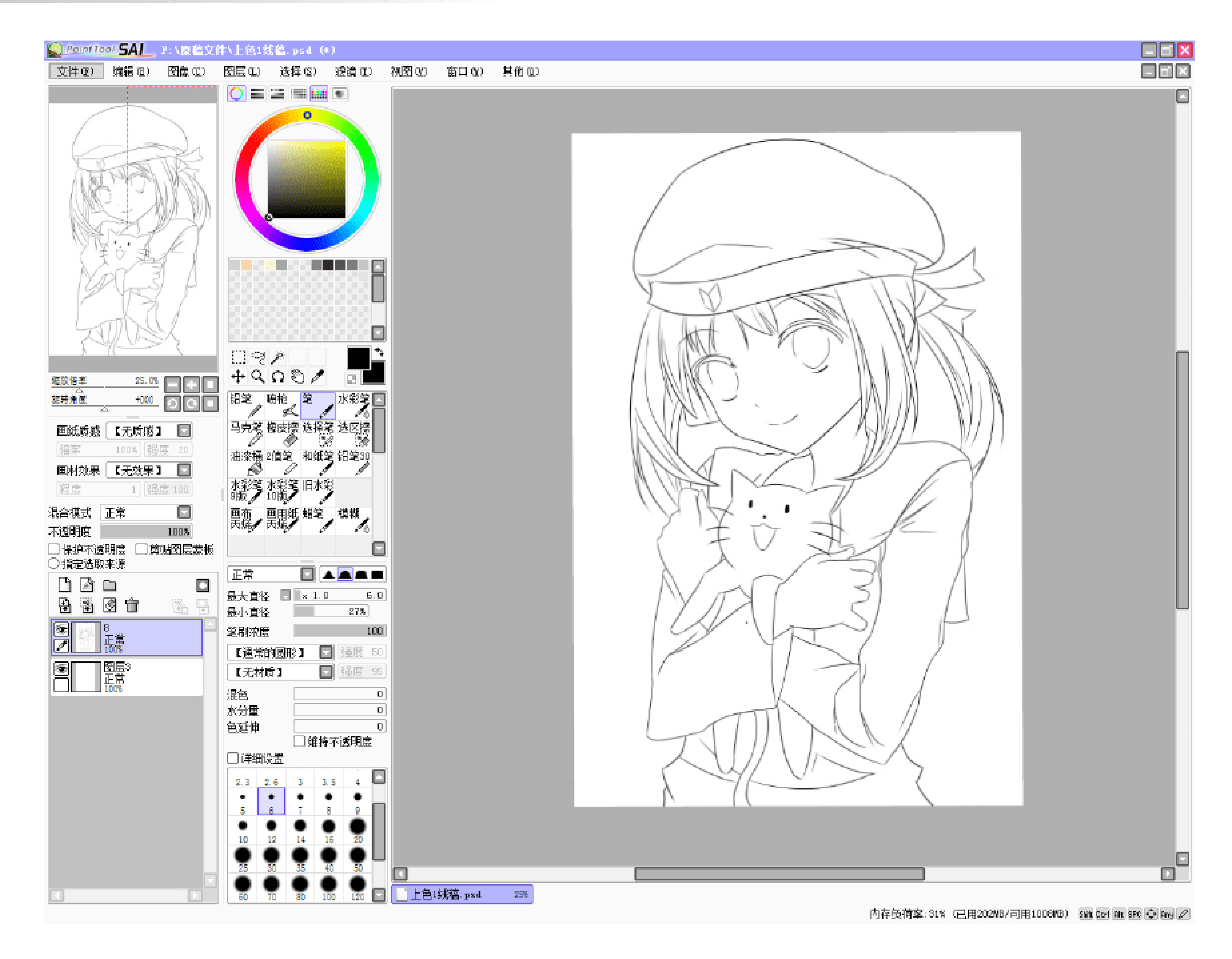


3　细化草图，给人物服装添加细节设计和褶皱，增加画面层次。

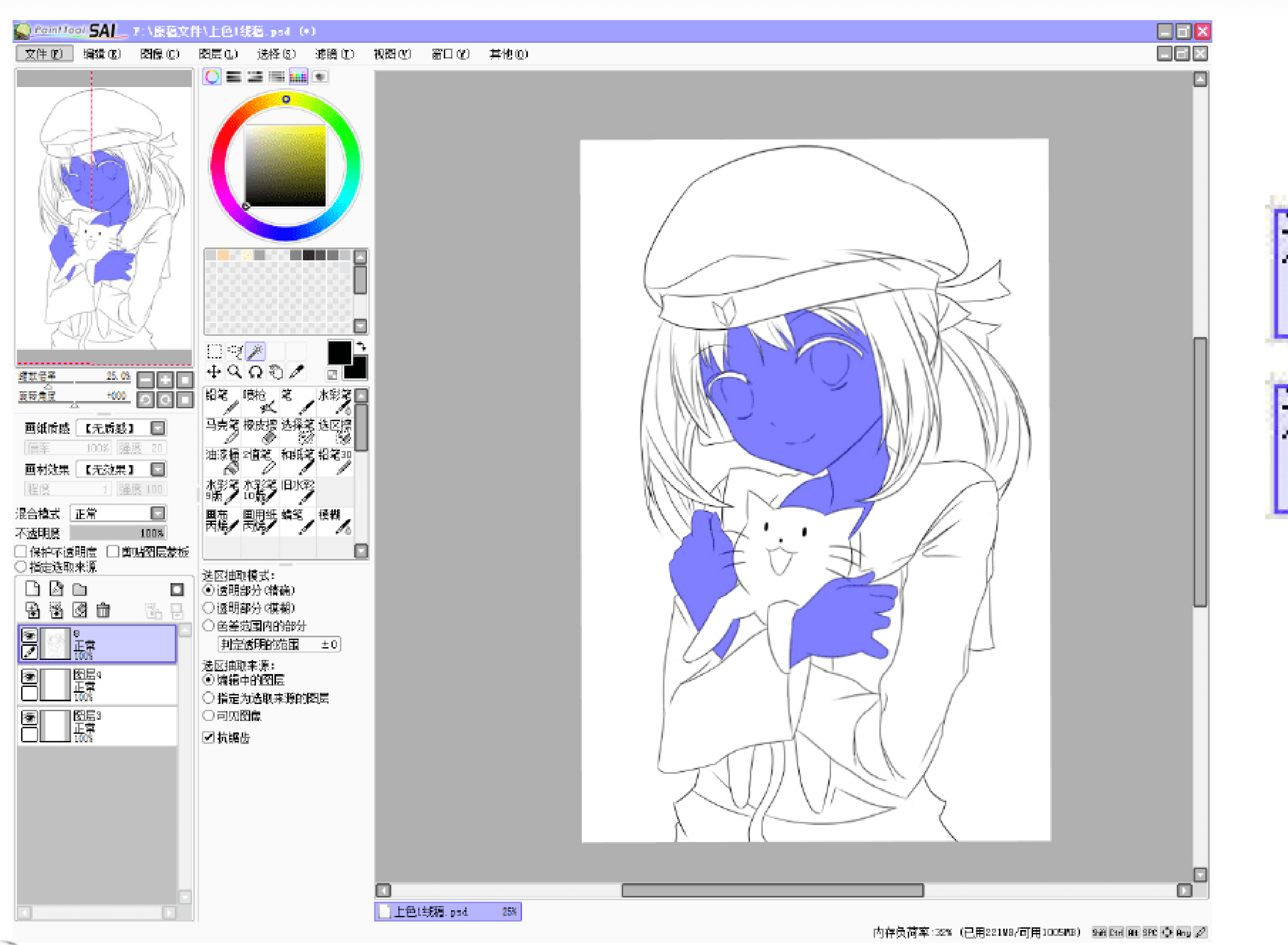


4　完善线稿，用流畅的线条将线稿描绘出来，注意线条的粗细变化。

11.4.3 实战——平铺底色



1 将多余图层去掉，保留线稿图层，保证画面的干净整洁。

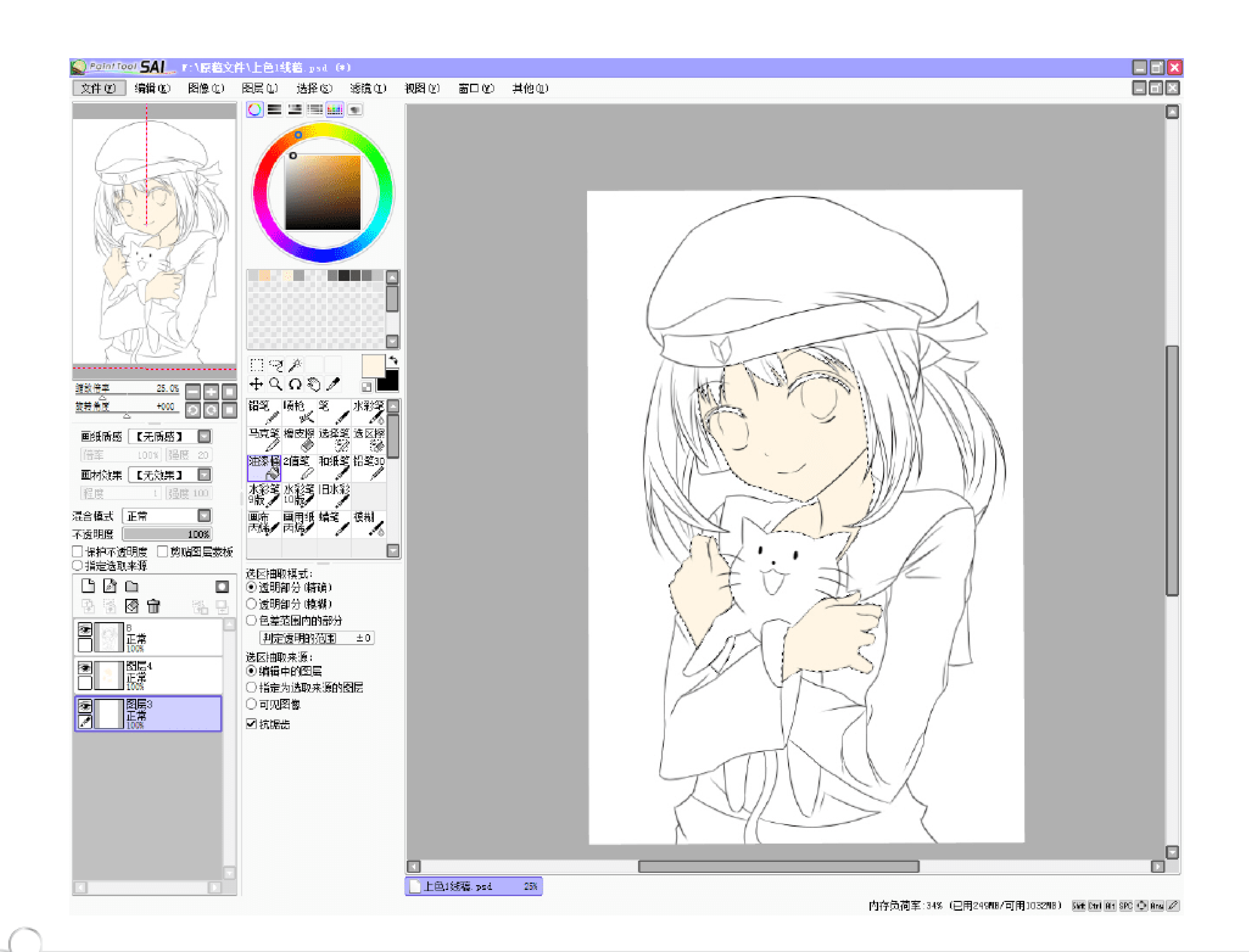




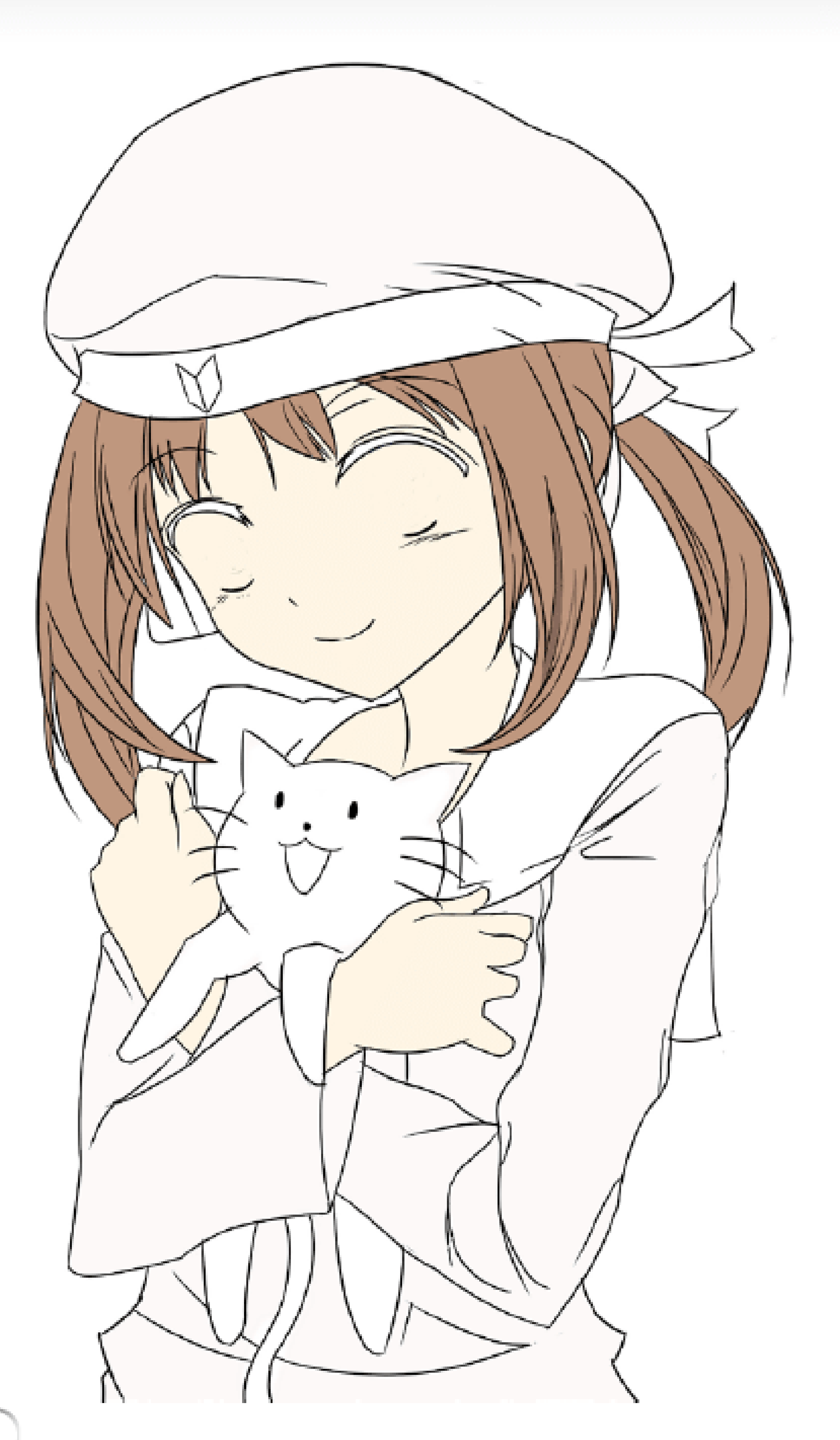


2 在线稿下新建一层图层，在线稿层使用“魔棒”工具选中人物皮肤。其中“魔棒”工具没能选到的小细节处可以改用“选择笔”工具进行选择，多选的部分可以用“选区擦”工具清除。





3 选择淡淡的橘黄作为皮肤的颜色，用“油漆桶”工具在皮肤图层进行填充。





4 用棕色作为头发的颜色，粉白作为衣服的颜色，完成人物大面积颜色的平铺。

5 为衣领铺上蓝色，为眼睛铺上眼白，使画面显得活泼。

11.4.4 实战——深入刻画



1 使用“笔”工具，选择橘红画出人物皮肤阴影和骨点位置。

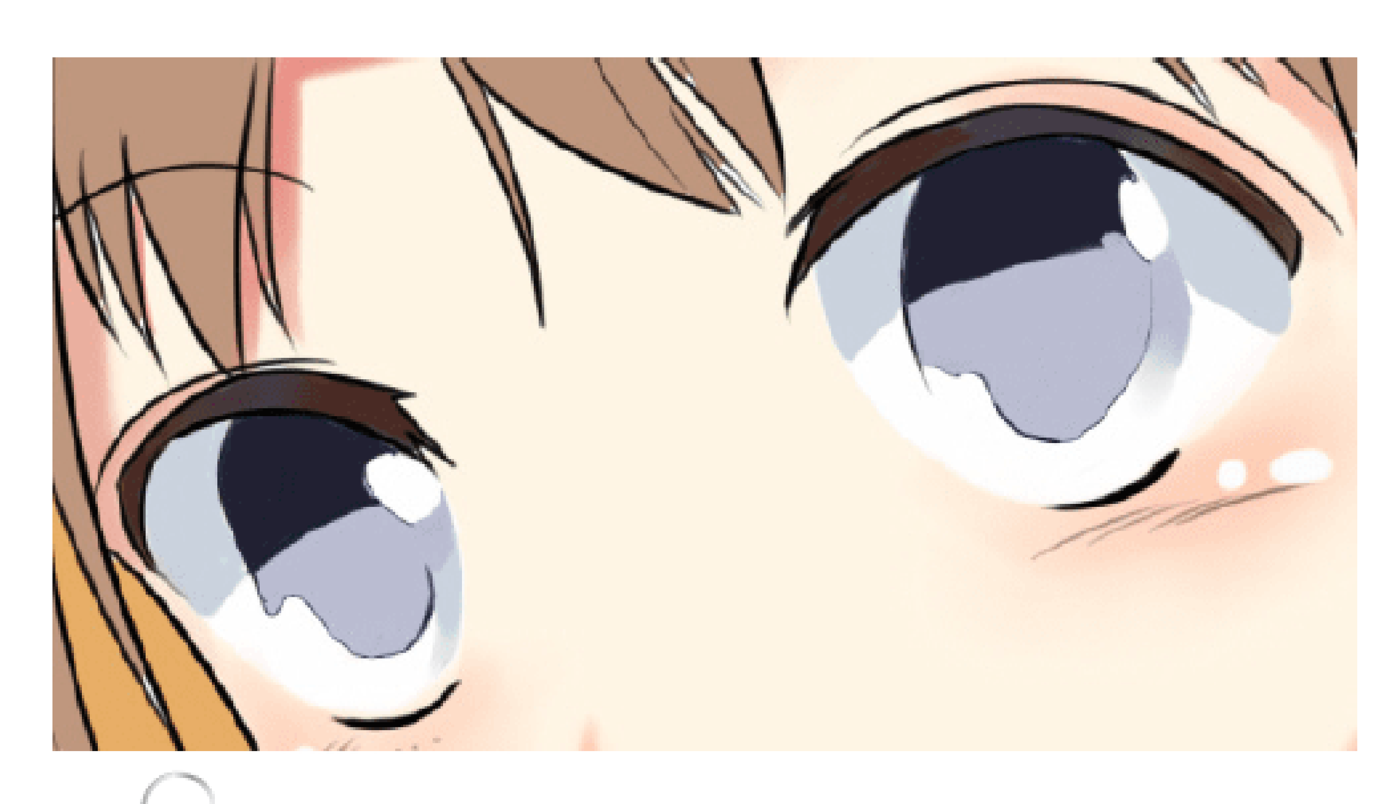


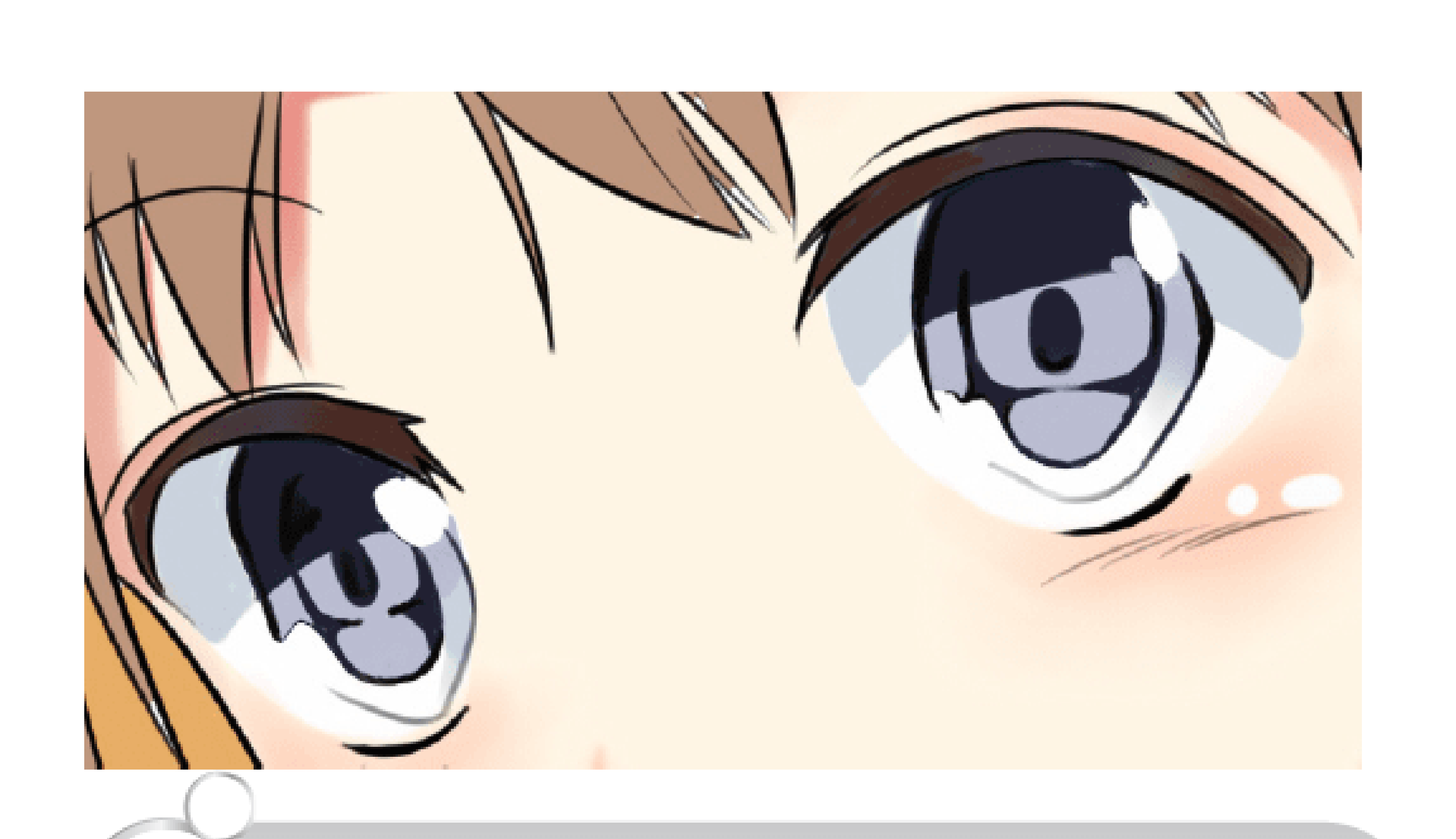
2 使用“水彩笔”工具将腮红和骨点位置的橘红涂抹晕开。





3 使用“笔”工具，选择偏粉白的颜色画出人物皮肤的高光。





4 选取一种深蓝色画出瞳孔内的阴影，再选择偏粉蓝的灰色画出眼白阴影。

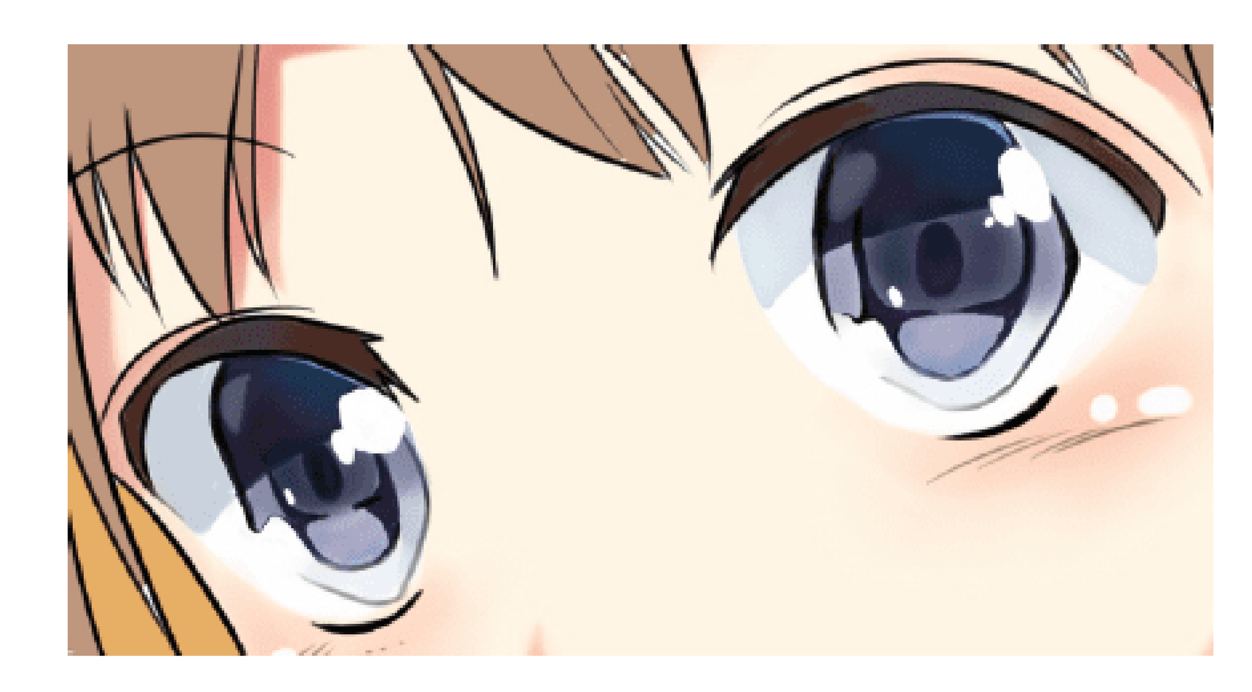
5 在上一步的基础上，用黑色细致地画出瞳孔。



6 给眼睛加上反光和环境色，加深睫毛，然后用“水彩笔”工具晕开。

7 最后画出眼睛高光，高光在与反光相反的位置，形状特征明显呈点状。







8 选择比头发深的颜色，用“笔”工具细致地画出头发阴影。

9 根据光源的方向将头发的亮面画出来，要根据头形和发型来画。







10 用“水彩笔”工具将亮面涂抹开，使边缘不至于太生硬，然后用淡淡的紫灰色画出环境色。

11 用更亮的白灰画出头发高光，注意要根据发丝的形态来画。







12 用“笔”工具选择偏紫的深蓝色画出衣领和帽子的饰带阴影。阴影根据结构来绘制，不宜过多。

13 用“笔”工具选择天蓝色画出衣领和帽子的亮面，再添加点环境色，丰富画面。





14 用“画笔”工具添加帽子的阴影。阴影位置要和光照方向一致，阴影的边缘要锐利些。

15 添加最深的一层阴影，深化帽子的明暗对比度，颜色最深的部分面积是最小的。









16 用“画笔”工具绘制两层衣服阴影，使暗部有层次感。



17 添加最深的一层阴影，深化衣服的明暗对比度。





18 用“水彩笔”工具将阴影轻轻涂开，表现出衣服的质感。



19 选择红灰色，画出猫咪的阴影，根据猫咪身体的结构层次将阴影画出来。

20 用“水彩笔”工具将阴影轻轻涂开，使边缘不至于太生硬。





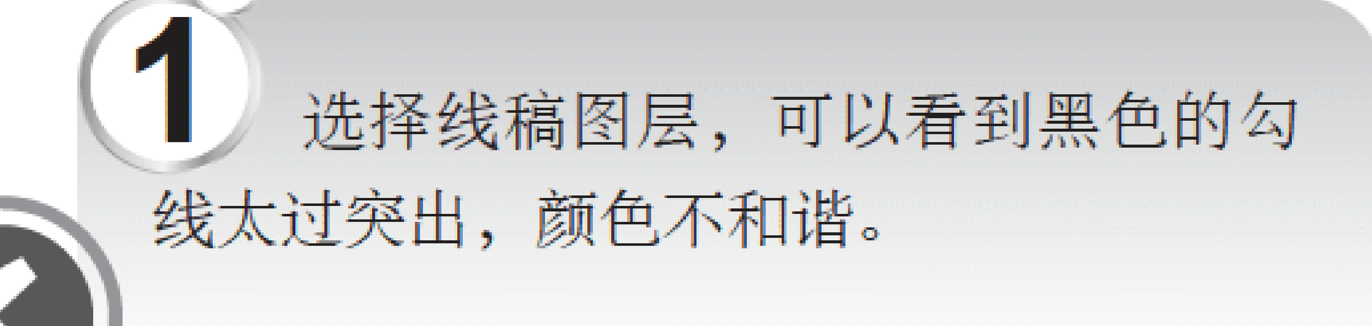
21 选择更深的橘黄色，大胆地画出发带的阴影。

22 画出发带亮面，用“水彩笔”工具将阴影轻轻涂开，使整个颜色看上去比较自然。

11.4.5 实战——完善画面



1 选择线稿图层，可以看到黑色的勾线太过突出，颜色不和谐。





2 勾选“保护不透明度”复选框，然后用“笔”工具给线稿着色。颜色按照人物各部位的颜色来画，要有所变化。



3 清理画面，最终效果图完成。一个萌系可爱的女水手，身着水手服，扎着两个马尾，温暖的色彩衬得她水灵可爱。